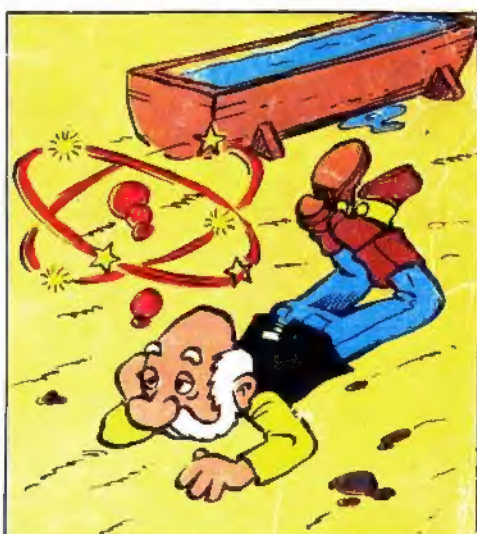


Pif

et son
GADGET
surprise

TOUT EN RÉCITS COMPLETS



Vous l'avez maintenant entre vos mains, le nouveau "**Pif**". Jugez sur pièce. C'est une révolution dans la formule de l'illustré hebdomadaire. Place est faite aux **histoires en images complètes**. Ainsi, chaque semaine, vos héros favoris vous mèneront **jusqu'au bout** d'une de leurs aventures et cela sur plus de pages, puisque dès aujourd'hui **Pif** vous offre chaque semaine "**le tout du zizi et de l'aventure en 80 pages !**" Les meilleures bandes dessinées - Les héros les plus appréciés, pour tous les goûts, pour tous les âges dans le comique et l'aventure. **Pif, le seul illustré complet** paraissant chaque semaine innove encore, en vous offrant un journal de jeux de 16 pages qui vous passionnera et enchantera vos loisirs - et ceux de vos parents ! - d'un "**Pif**"... à l'autre. Et ce n'est pas tout... Chaque semaine, **Pif** vous offre son **gadget-surprise**.



14 histoires tout en complet et le journal des jeux de 16 pages

PIF CHERCHEUR D'OR. Page 1.

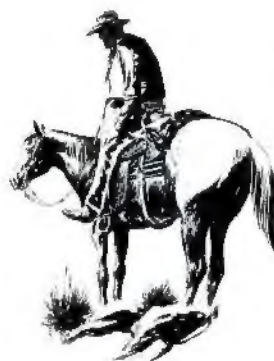
LE CONCOMBRE MASQUÉ arrose son cactus-blockhaus. Page 8.

NESTOR, l'évadé perpétuel se souvient. Page 10.



RAHAN, le fils des âges farouches. Un récit complet de 20 pages : La fantastique aventure des premiers hommes. Page 11.

ARTHUR LE FANTOME JUSTICIER, dans une gigantesque partie de tartes à la crème. 7 pages éclaboussantes de gags à la fraise. Page 32.



TEDDY TED, le cowboy aux yeux clairs, dans "Deux hommes à abattre". Page 41.

PIFOU. Le sympathique et astucieux petit farceur. Page 71.

GAI-LURON. La joie de vivre. Page 72.

M. LE MAGICIEN. Page 74.

BOUBOULE. Les aventures gastronomiques d'un fin gourmet. Page 75.

AILLEURS, sans commentaire. Page 76.

... qui en dit "long". Page 77.

IT MUZO, les deux inséparables.

ET JEANNOT.

AL DES JEUX

gagner magnifiquement par

MOTOCONFORT



LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL

RÉDACTION-

ADMINISTRATION : **PIF**

126, rue La Fayette.

Boîte Postale n° 77-X

PARIS-10°

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)

C. C. P. 4620-25

T.

Les abc

premier

règleme

Adminis

mois p

réabonne

après

deux avis

un mandat

postal

contre rem

bourseme

ment vous

est envoyé

PIF

HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

Adressez vos règlements :

Les ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette,

Boîte Postale 77-X, PARIS 10°

C. C. P. 4620-25

à : 58 F

asses, joindre

t 0,75 F

Prix de vente de l'exemplaire :

France : 2 F - Belgique : 24 F B

Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIREs -

Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :

Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ

187, quai de Valmy, PARIS-10°

Tél. 205-97-28

demande à tous

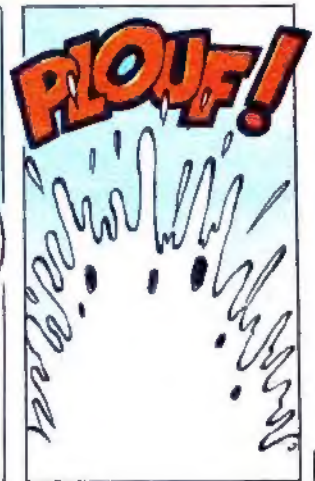
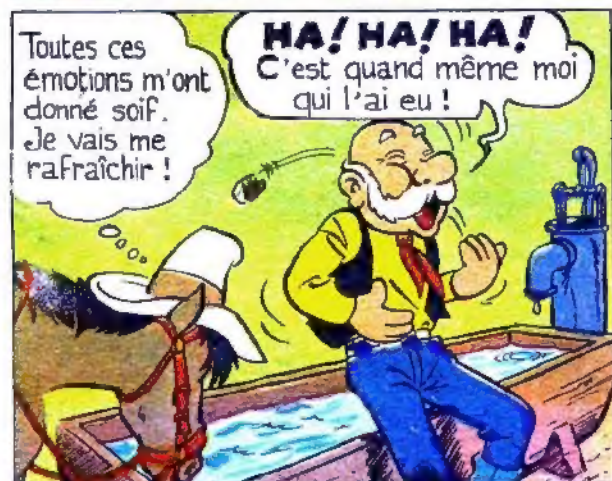
ses lecteurs de

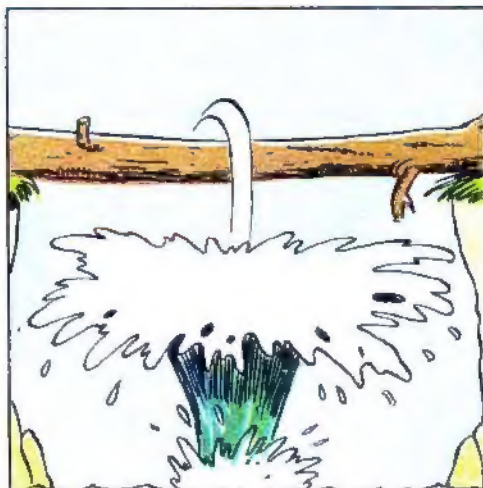
faire bon accueil

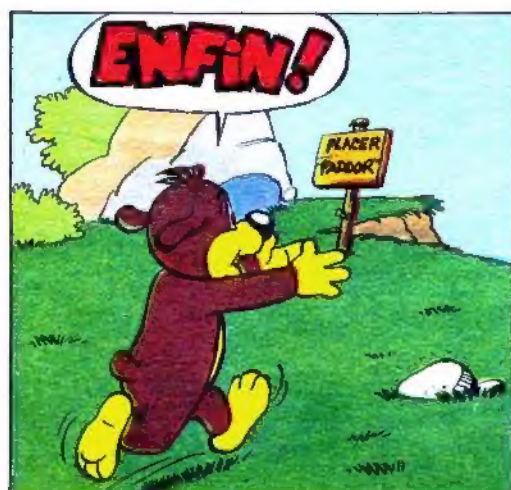
aux annonces pu

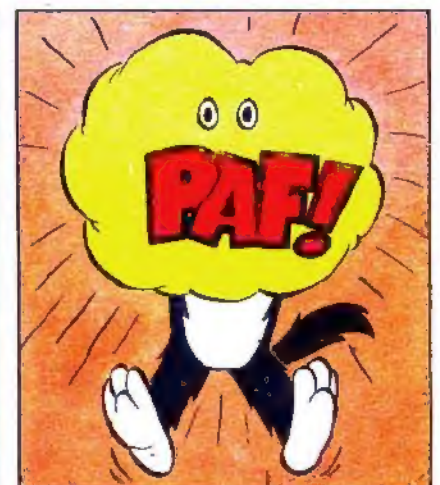
blicitaires.

PIF











Ainsi débute la prochaine aventure de PIF

LE PHILTRE MAGIQUE

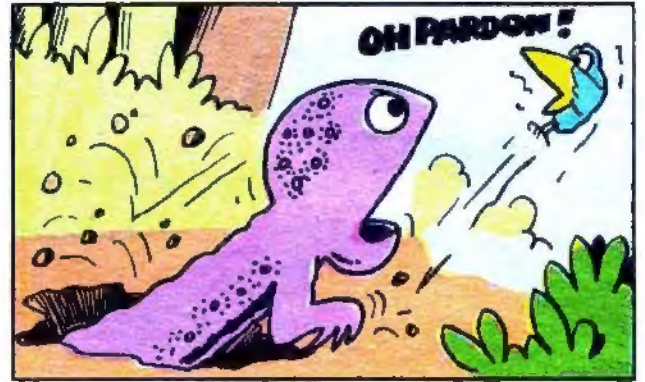
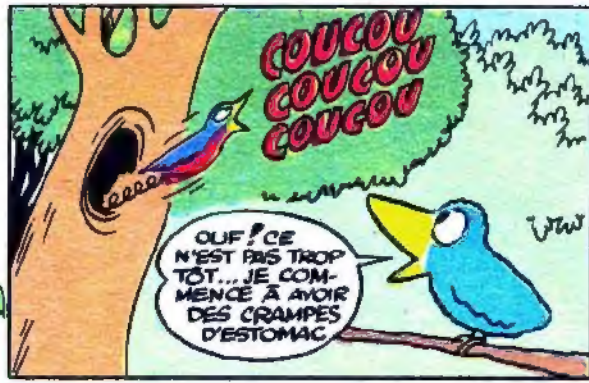
Une histoire complète de 5 pages formidables dans

La semaine prochaine, ne manquez pas le prochain numéro, en vente dès le 3 mars.

PIF

et son
GADGET
surprise

COU-ik



Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKAK



VOILÀ LE NOUVEAU
NUMÉRO DE PIF

AVANT DE
LE LIRE
JE VOUDRAIS
REVOIR...

... MES AVENTURES
DANS LES NUMÉROS
PRÉCÉDENTS...

JE VAIS
LES CHERCHER

VOILÀ
DE QUOI
T'AMUSER !

TOUT MON
PASSE

VOILÀ UNE DE
MES AVENTURES

ÇA... C'EST
UNE ÉVASION

TIENS...
JE SUIS
REPRIS

EH OUI !
JE ME
SOUVIENS...

... IL Y A LONGTEMPS

... PUIS J'AI SAUVÉ
UN BONHOMME...

... J'AI EU LA MÉDAILLE

ET ...

... JE MÉTAIS SAUVÉ

QUI SE NOYAIT...

... DE SAUVETAGE...

ON M'A REMIS
EN PRISON

UN JOUR ON MA MIS
DANS UNE PRISON
MODÈLE...

... C'ÉTAIT TROP
LUXUEUX...

... ET LA VIE
TROP FACILE...

JE SUIS RETOURNÉ
DANS MA VIEILLE PRISON
POUR POUVOIR
M'ÉVADER

... TOUT ÉTAIT LIBRE...

DES JOURS DE FÊTE...

J'AI FAIT
BEAUCOUP
DE CHOSSES...

... DU SPORT

... DU TRAVAIL

... DES PUNITIIONS

... DU PLAISIR

... DU REPOS

J'EN AI EU
DES AVENTURES

PLEIN
TOUT ÇA !

ET ALORS ? !

... TU N'ESSAYES
PLUS DE
T'ÉVADER ?

MAIS... LES
SOUVENIRS...
FONT PARTIE DES
ÉVASIONS

RAHAN

LE SECRET DU SOLEIL



RAHAN S'IMMOBILISE.
LA MAIN FIXÉE SUR
LE COUTELAS D'IVOIRE
QU'IL AVAIT VOLÉ DEUX
LUNES PLUS TÔT AU
CHEF DU CLAN DU LAC.

RAHAN
N'A PAS PEUR
DE L'HOMME "AUX
LONGUES-JAMBES".
SI TU NE SORS PAS
DE CE TAILLIS,
RAHAN IRA T'Y
CHERCHER !!

RECIT COMPLET
DE
20 PAGES



AH AH AH!
TU FUIS "LONGUES-
JAMBES" ! MAIS TU
N'ÉCHAPPERAS PAS
À RAHAN !... TU LUI
RÉVÈLERAS LE
SECRET DU
SOLEIL !



RAHAN IGNORAIT QUE CET
ÊTRE N'ÉTAIT PAS UN HOM-
ME, MAIS UN ANIMAL QUE L'ON
SURNOMME RAÏKANGOUROU,
DES DIZAINES DE MILLIERS
D'ANNÉES PLUS TARD.

IL ÉTAIT SI RAPIDE
QU'IL RATTRAPALE
MARSUPIAL, CE MATIN-LÀ.

TES
LONGUES
JAMBES NE VALENT
PAS CELLES DE
RAHAN.





ROBUSTE, RAHAN RECOUVRAIT DÉJÀ SES ESPRITS...



1239

3

ET LE SEUL SURVIVANT
DE LA HORDE DU MONT
BLEU AVAIT EFFECTIVE-
MENT GRANDI COMME
UN FAUVE...

RRRAAAH!!



...TUANT POUR SE DEFEN-
DRE, TUANT POUR SE NOUR-
RIR, TUANT POUR SURVIVRE.
ET SA CLAMEUR DE VICTOIRE
AVAIT ÉCLATÉ BIEN SOUVENT
DANS LES GRANDES FORÊTS



...QUAND CELLES-CI
EURENT REVERDI
AUTANT DE FOIS
QUE LES DOIGTS
DES DEUX MAINS,
RAHAN, QUI ÉT
PU ÊTRE CHEF
DE HORDE, IGNO-
RAIT TOUT DES
AUTRES HOMMES,
DES AUTRES MONDES...



...RAHAN VEUT
REJOINDRE LE SOLEIL!
IL VOULAIT QUE "L'HOMME-
AUX-LONGUES-JAMBES"
LE CONDUISE À LA
CAVERNE DU DIEU
FLAMBOYANT!



LE "KAGA"
N'EST PAS UN
HOMME, MAIS UNE
BÊTE! ET NUL
N'A JAMAIS PU AP-
PROCHER LA TANI-
ÈRE DU SOLEIL!
RAHAN EST PLUS
SOT QUE LE "KAGA"!
RAHAN VA
MOURIR!

VOUS NE
TUEREZ PAS
RAHAN!





LES BOOMERANGS VOLTIGÈRENT
VERS RAHAN QUI FUYAIT VERS
LES TALLIS... IL SUT LES ÉVITER...
EN CAPTURA MÊME UN AU VOL!

DANS
LA FORÊT,
RAHAN SAIT
DÉPISTER L'EN-
NEMI LE PLUS
RUSÉ...

CHTOK!



...RAHAN SAIT
EFFACER SES TRACES,
MAIS RAHAN NE SAVAIT
PAS QUE "LONGUES-
JAMBES" EST UN
ANIMAL !...



...CES HOMMES
ONT RAISON. RAHAN
EST UN SOT ! RAHAN NE
SAIT RIEN ! IL NE SAIT MÊME
PAS SE SERVIR DE CE
PAPILLON DE BOIS!

RAGEUR, IL
PROJETA LE
BOOMERANG
AU LO N...



ET...

OOOH !
IL REVIENT !
IL REVIENT COMME
AUTREFOIS LE CHIEN
TAA REVENAIT, A
L'APPEL DE SON
NOM !



RAHAN RECOMMENÇA
DIX FOIS ET DIX FOIS
LE PROJECTILE MER-
VEILLEUX REVINT A
SES PIEDS !

...IL EXISTE
DONC DES HOMMES
PLUS INGÉNIEUX QUE
CEUX DU MONT BLEU,
DE LA RIVIÈRE ET DU
LAC !... ET RAHAN
L'IGNORAIT, COMME
IL IGNORE TOUT !

1239





TROIS FOIS
ENCORE LES
FORÊTS SE
DÉNUDERENT.

LE SOLEIL
ÉCHAPPE À
RAHAN COMME RA-
HAN ÉCHAPPE À SES
ENNEMIS MAIS RAHAN
N'ABANDONNERA
PAS !



RAHAN MANIAIT
DÉSORMAIS LE
"PAPILLON DE
BOIS" AVEC PLUS
D'ADRESSE QUE
CEUX DE LA RI-
VIÈRE LANÇAIENT
LEURS PIERRES !

RRRAAH!



MAIS
CEUX DE LA
RIVIÈRE SAVENT
SE COUCHER SUR
L'EAU ET Y GLISSER
COMME LES POIS-
SONS ! RAHAN
NE SAIT PAS,
LUI !



DANS SA POURSUITE DU
SOLEIL LES FLEUVES ÉTAIENT
DE REDOUTABLES OBSTACLES.

RAHAN
NE RECULERA
PAS ! RAHAN
NE RECULERA
JAMAIS !

1239



COMME TOUS CEUX DE SON
CLAN IL IGNORAIT LA NAGE
ET IL PERDAIT DE LONGS
JOURS À RECHERCHER
LES GUÉS !... MAIS UN MATIN...

SI LES
ARBRES GLISSENT
SUR L'EAU COMME
CEUX DE LA RIVIÈRE,
RAHAN PEUT UTILISER
LES ARBRES !

17



UNE CHOSE IRRITAIT RAHAN :
LA FAÇON DONT LE DIEU SE
MOQUAIT DE SES EFFORTS...
CENT FOIS IL AVAIT FAIT L'EXPE-
RIENCE DE S'ENDORMIR FACE
À L'HORIZON OÙ SE CACHAIT
LE SOLEIL...



...ET CENT FOIS CELUI-CI
ÉTAIT RÉAPPARU DERRIÈRE
LUI !

CE N'EST QU'UNE
RUSE POUR ME FAIRE
REVENIR EN ARRIÈRE !
MAIS RAHAN NE TOMBE-
RA PAS DANS LE PIÈGE !
IL TE SURPRENDRA LÀ
OÙ TU DORS, PEN-
DANT TON SOMMEIL !



D'AUTRES SAISONS PASSÈRENT...
RAHAN TRAVERSA D'AUTRES DÉSERTS,
D'AUTRES JUNGLES, AFFRONTANT DES
ÊTRES DONT IL NE SOUPÇONNAT
PAS L'EXISTENCE...

UN SOIR QU'IL
COURAIT VERS
LE DISQUE
ROUGE DU
DIEU-SOLEIL,
LA STUPEUR
ET LE DÉSES-
POIR L'ENVA-
HIRENT...

EST-
CE DONC
LA TA TA-
NIÈRE ! ?



1239

CE FLEUVE ÉTAIT
SI LARGE QU'ON N'EN
DISTINGUAIT PAS L'AU-
TRE RIVE... LE DIEU
S'ENFONÇAIT LENTE-
MENT DANS CE DÉ-
SERT D'EAU...



ICI FINIT
LA TERRE DES
HOMMES ET DES
BÊTES ! ICI COM-
MENCE LE GRAND
TERRITOIRE DU
DIEU-SOLEIL !!



LE SABLE CRISSA
DANS LA PÉNOMBRE
ET RAHAN ENTREVIT
LES MONSTRES...
LES PLUS CURIUEUX
QU'IL EUT JAMAIS
VUS...

ILS
N'ATTAQUENT
PAS RAHAN... ILS
NE SONT PAS DANGE-
REUX POUR LUI!



LES TORTUES
GÉANTES, EN
EFFET, NI NE
FURENT, NI N'A-
GRESSÈRENT
L'HOMME ELLES
NE BRONCHÈ-
RENT MÊME PAS
QUAND IL PALPA
LEUR ÉTRANGE
CARAPACE AUSS
DURE QUE
L'VOIRE DE SON
COUTELAS



AU PETIT JOUR
CERTAINES RAM-
PÈRENT VERS
LE DÉSERT D'EAU.

... PUISQUE
CES BÊTES
VIVENT DANS LE
ROYAUME DU
DIEU-SOLEIL,
ELLES ME CON-
DUIRONT À
LUI!

1239



IL ENFOURCHA
L'UN DES MONSTRES
QUI NE SE SOUCIA
PAS DE CE FARDEAU...

RRRAAH!
HA! HA! HA! POUR
LA PREMIÈRE FOIS
DE SA VIE, RAHAN
PEUT AVANCER
SANS SES
JAMBES! HA!
HA! HA!



MÈNE-MOI
AU SOLEIL, "DOS-
ROND"! PLUS VITE.
PLUS VITE! HA!
HA! HA!

L'RIAIT ENCORE
QUAND LA TORTUE
L'EMPORTA VERS
LE LARGE...

MAIS SON RIRE
S'ÉTRANGLA CAR
LE MONSTRE S'EN-
FONÇAIT SOUDAIN
SOUS LES EAUX...

AAAAH!

PRIVÉ DE SON ESQUIF HABITUEL
RAHAN ÉTAIT PERDU ! IL GESTI-
CULA AU MILIEU DES VAGUES.

AAAAH...
RAHAN NE
VEUT... PAS MOURIR...
SANS AVOIR...
RENCONTRE
LE SOLEIL...

SES MAINS ET
SES PIEDS BRAS-
GÈRENT TOUT D'A-
BORD L'EAU D'UNE
FAÇON DÉSORDONNÉE...

VLOUFF!

RAHAN...
NE VEUT
PAS... MOURIR!

VLOUFF!

1239

...PUIS D'UNE MANIÈRE
PLUS CALME, COMME IL
AVAIT PU L'OBSERVER
JADIS, CHEZ LES HOMMES
DU CLAN DE LA RIVIÈRE.

VLOUFF!

ET IL HURLA
DE JOIE

RAHAN
FLOTTE SUR
L'EAU ! RAHAN
A VAINCU
L'EAU ! !

RRAAAHHAAH!



1239





BRILLE OÙ
TU VOUDRAS ! DIS-
PARAIS ET RÉAPPARAIS
OÙ TU VOUDRAS ! RAHAN
A PERDU TROP DE TEMPS
À TE POURSUIVRE, SOLEIL !
RAHAN, FILS DE CRAO,
SE MOQUE DE TOI !



LA VENGEANCE
QU'IL APPRÉ-
HENDAIT NE SE
PRODUISIT PAS.
ET RAHAN SUT
QUE L'ON POU-
VAIT IMPUNEMENT
DÉFIER LES DIEUX
IL NE CRAIGNIT
PLUS CELUI
DES TÉNÉBRES.

UN MATIN IL SE LAISSA EMPORTER PAR LES COURANTS...



RAHAN
ARRIVE, TERRES
INCONNUES ! RAHAN
VA VOUS REJOINDRE,
HOMMES INCONNUS !

1239



DEUX JOURS
DURANT IL FUT
EMPORTÉ AINSI...

LES "HOMMES
DE LA RIVIERE"
EUX-MÊMES N'ONT
JAMAIS VU DE TELS
POISSONS ! ET RAHAN
LES VOIT ! RAHAN
EN SAIT PLUS
QU'EUX !



CES POISSONS-
VOLANTS QUI RE-
TOMBAIENT PAR-
FOIS SUR LE RA-
DEAU, L'AIDÈRENT
À VAINCRE LA FAIM.

ET RAHAN
CONNAÎT UNE
PARTIE DE TA
COURSE,
SOLEIL !

13



IL SAIT QUE TU
SURGIS AU FOND DU DÉSERT
D'EAU ET QUE TU T'ENVOLES
AU-DESSUS POUR ALLER
TE CACHER DE L'AUTRE
CÔTÉ !

DU LEVANT AU
COUCHANT RA-
HAN POUVAIT
EN EFFET OB-
SERVER LE VOY-
AGE DU SOLEIL...



MAIS QUE
DEVIENS-TU,
AU DELÀ DU
DÉSERT D'EAU ?
OOO OOH!!



C'EST À L'AUBE DU
TROISIÈME JOUR
QU'APPARUT UNE
TERRE... UN COU-
RANT Y POUSSAIT
LE RADEAU.

ELLE
RESSEMBLE À
LA PETITE MONTAGNE
OÙ VIVAIT LE
CLAN !

1239



DES CRIS LOINTAINS
S'ÉLEVAIENT, DE L'AU-
TRE CÔTÉ DE CETTE
ÎLE.

SEULS
"CEUX QUI MAR-
CHENT DEBOUT"
PEUVENT CRIER
AINSI !



RAHAN ESCALADA LE PETIT MONT...

... DES HOMMES
NOIRS !.. MAIS POUR
QUOI SE POURCHAS-
SENT-ILS PPOURQUOI
VEULENT-ILS S'EN-
TRETUER ?...

MONTÉS SUR DES ESQUIS PLUS LÉGERS ET PLUS RAPIDES QUE LE SIEN, DES HOMMES À PEAU SOMBRE SE POURSUIVAIENT SUR LE DÉSERT D'EAU...



DE LA CRÊTE OÙ IL ÉTAIT EMBUSQUÉ RAHAN DOMINAIT TOUTE L'ÎLE AUTOUR DE LAQUELLE SE POURCHASSAIENT LES HOMMES NOIRS... IL RESTA SOUDAIN ATTERRÉ...



LES FUYARDS ONT DISTANCÉ CEUX QUI LES POURSUIVENT ET ILS SONT MAINTENANT **DERRIÈRE** EUX! LES FUYARDS FONT COMME LE SOLEIL!



...OUI! ILS FONT COMME LE SOLEIL QUI DISPARAIT DEVANT MOI ET RÉAPPARAÎT **DERRIÈRE** MOI!



1239

LE GRAND TERRITOIRE DES HOMMES ET DES BÊTES SERAIT DONC SEMBLABLE À CETTE TERRE! IL **SERAIT ROND** COMME UN FRUIT ET LE SOLEIL TOURNERAIT AUTOUR SANS JAMAIS SY POSER!



AINSI A L'AUBE DE L'HUMANITÉ UN ÊTRE ESQUISSAIT UNE VAGUE NOTION DU MONDE OÙ IL VIVAIT... RAHAN NE POUVAIT PAS IMAGINER BIEN SÛR, QU'EN RÉALITÉ, LE "FRUIT" TOURNAIT AUTOUR DU SOLEIL!



MAIS POURQUOI NE SE BATTENT-ILS PAS ? POURQUOI LES FUYARDS DEVIENNENT-ILS À LEUR TOUR DES POUR-SUIVANTS ?

LES MŒURS DES HOMMES NOIRS STUPEFAIENT RAHAN QUI N'AVAIT JAMAIS VU D'ÊTRES SE POURCHASSER AINSI SANS S'ENTRETUER



ILS ONT VU RAHAN ! ILS REVIENNENT SUR LA RIVE... MAIS RAHAN N'A PAS PEUR DES HOMMES NOIRS !



RAHAN A OSÉ SE LANCER SUR LE GRAND DÉSEERT D'EAU... RAHAN A DÉCOUVERT LE SE CRÉT DU SOLEIL... IL AFFRONTÉRA CETTE HORDE COMME L'AURAIT FAIT CRAB !



1239

SON COUTELAS D'IVOIRE D'UNE MAIN, LE "PAPILLON DE BOIS" DANS L'AUTRE, RAHAN DESCENDIT VERS LES CURIÉUSES HUTTES OÙ SE REGROUPEAIENT LES HOMMES NOIRS





1239



IL TENTA DE SE
REDRESSER MAIS
SES MEMBRES S'EM-
PÊTRÈRENT DANS
L'ENCHEVÊTREMENT
DE LIANES...

RAHAN
EST PRIS
COMME UNE
MOUCHE!



MAIS LEURS CLAMEURS N'AVAIENT
RIEN DE COMMUN AVEC CELLES DES
CHASSEURS PRÊTS À ACHÉVER LE
GIBIER CAPTIF...

LIBÉREZ
L'HOMME BLANC!



1239



LE CLAN
DES PÊCHEURS
TE SALUE,
HOMME D'AIL-
LEURS!

?!?



RAHAN NE COMPRIT
PAS CES PAROLES.
MAIS COMME ON L'AI-
DAIT À SE DÉGAGER,
COMME ON LUI OFFRAIT
DES FRUITS, IL SUT
QU'IL VERRAIT ENCORE
LE SOLEIL...



IL LE VIT SE LEVER ET SE COUCHER
BIEN SOUVENT AVANT D'ASSIMILER
LE LANGAGE DES HOMMES NOIRS ..

NOUS NE
T'AURIONS PAS
CAPTURÉ COMME UN
POISSON SI TU N'AV
VAIS PAS BRAN-
D CETTE
CHOSE!



RAHAN S'APPRÊTAIT
AU COMBAT!

AU COMBAT? MÉS FRÈRES
NE SE BATTENT JAMAIS, NI ENTRE
EUX, NI AVEC LES CLANS DES
ÎLES LOINTAINES!



CE QUE
TU AS VU LE JOUR
DE TON ARRIVÉE N'É-
TAIT QU'UN JEU. UNE
COURSE COMME LE
FONT SOUVENT
NOS JEUNES
HOMMES!

UN
JEU...?
UNE
COURSE...?

1239



JAMAIS ENCORE L'DÉE
QUE L'ADRESSE ET LA
FORCE PUISSENT SERVIR
AUTRE CHOSE QUE LE
COMBAT ET LA CHASSE
N'AVAIT EFFLEURÉ RAHAN.

LES CLANS
PEU VENT DONC
FAIRE AUTRE CHOSE
QUE S'ENTRETUER?



... L'HOMME
POURRAIT DONC
VIVRE AVEC D'AUTRES
HOMMES COMME AVEC
CEUX DE SON PRO-
PRE CLAN?...
FORMERIONS-NOUS
TOUS ENSEMBLE
LA GRANDE HORDE
DE CEUX QUI
MARCHENT
DEBOUT?"

CETTE RÉVÉLATION
GONFLAIT DE JOIE
LE CŒUR DE
RAHAN-LE-SAUVAGE.

POUR LA
PREMIÈRE FOIS
DE SA VIE RAHAN A
ÉTÉ ACCUEILLI COMME
UN FRÈRE ! RAHAN
EST HEUREUX !

ET PUISQU'IL N'A PLUS DE CLAN, PLUS DE HORDE
RAHAN S'EN SERA LE FILS DE TOUS LES CLANS, DE
TOUTES LES HORDES !
RAHAN IRA PARTOUT,
VERRA TOUT, APPRENDRA
TOUT ! IL RÉVÉLERA AUX
UNS CE QUE LUI AURONT
ENSEIGNÉ LES
AUTRES !

1239



TEL ALLAIT VIVRE
RAHAN AU PRE-
MIER ÂGE DE
L'HUMANITÉ, EN
CES TEMPS OÙ
TOUT ÉTAIT ENCORE
INCONNU, DANGER
ET MYSTÈRE POUR
L'ESPÈCE DE
CEUX QUI MARCHAIENT
DEBOUT

UNE VIE PÉRILLEUSE DANS UN MONDE
NAISSANT... UNE VIE DONT VOUS SUI-
VREZ LES EXTRAORDINAIRES PÉRI-
PETIES EN LISANT LES AVENTURES DE
CELUI QUI FUT PEUT-ÊTRE LE PREMIER
HÉROS DES HOMMES :

RAHAN

le fils des âges farouches

PROCHAIN ÉPISODE :

La Horde Folle

TEXTE DE R. LECLEUX
DESSIN D'A. CHÉRET.

3 "POCHES" COMIQUES FANTASTIQUES

Dans chacun d'eux

100 jeux - 100 gags

200 pages de rire



2 F seulement

En vente chez tous les marchands de journaux.

ARTHUR

LE FANTÔME JUSTICIER

CE JOUR-LÀ, PRÈS
DU CHÂTEAU DE
COUCY-EN-PLUMEAU
EN PLEIN MOYEN ÂGE
(DONC AU TEMPS
DU FAINEANT AND C^o)
AINSI QU'ON NE LE
DISAIT PAS À L'ÉPO-
QUE CHEZ LE SUZE-
RAIN DU COIN)...

VOILÀ CE FAMEUX
QUARTIER OÙ MES PAIRS
M'ONT ENVOYÉ EN MISSION
D'INFORMATION !...

LE VASSAL VA AU BAIN

HISTOIRE MÉDIÉVALE
RACONTÉE ET DESSINÉE
PAR LE TROUBADOUR
DE SERVICE...

CETTE ENORME FORTERESSE
ÉTAIT GOUVERNÉE PAR UN
VASSAL, BÊTE ET PRÉTENTIEUX,
LE SEIGNEUR EUSTACHE
DE GRAUVAIN...

C'EST LE JOUR
DE MON BAIN ?

EN EFFET
MESSIRE

ADMIREZ... C'EST
UN ORDRE...

OH ! QU'IL
EST BEAU...

SI J'EN
CROIS LES AP-
PARÉNCES, CE
MAGNIFIQUE
SEIGNEUR SERAIT
MON HÔTE !...

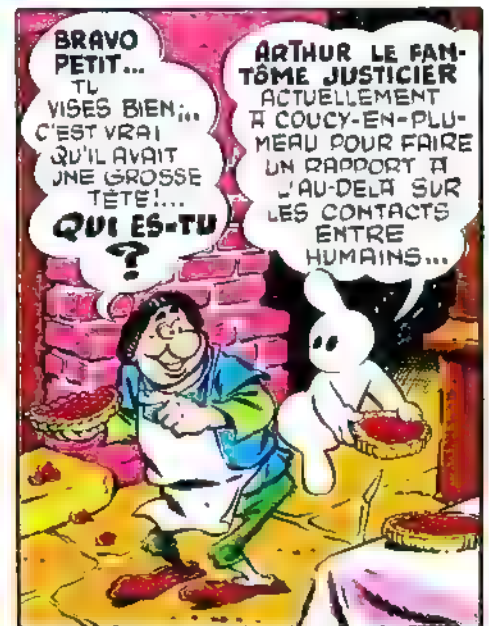
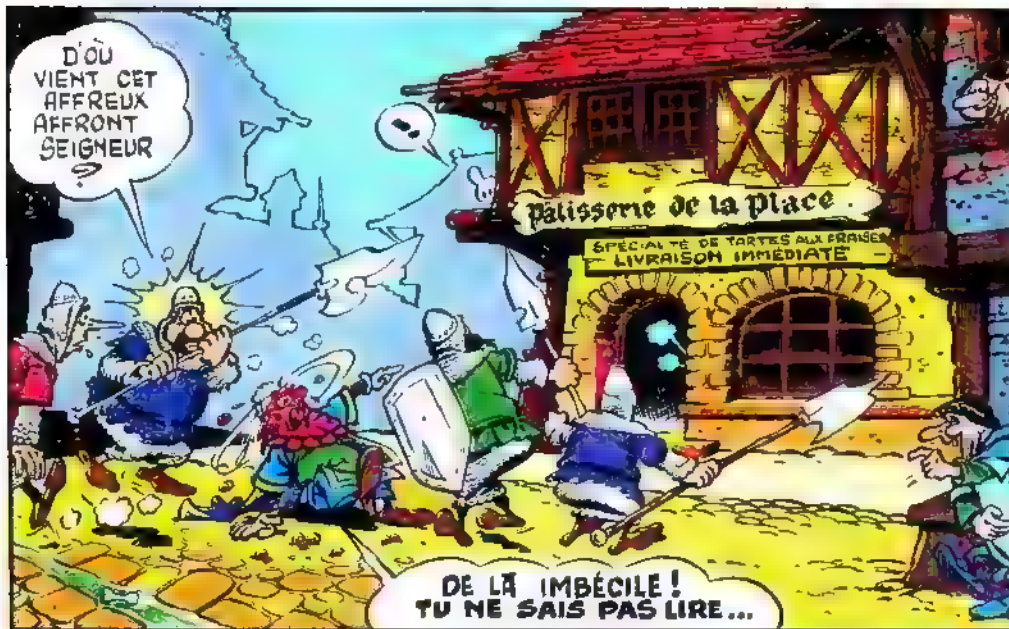
SON SUPRÊME PLAISIR ÉTAIT DE VENIR
PRENDRE DES "BAINS DE FOULE" (COMME
ON NE DISAIT TOUJOURS PAS À L'ÉPOQUE),
IL AIMAIT VENIR MONTRER SA TOUTE
PUISSANCE AUX HUMILES GENS DE SON AEF.

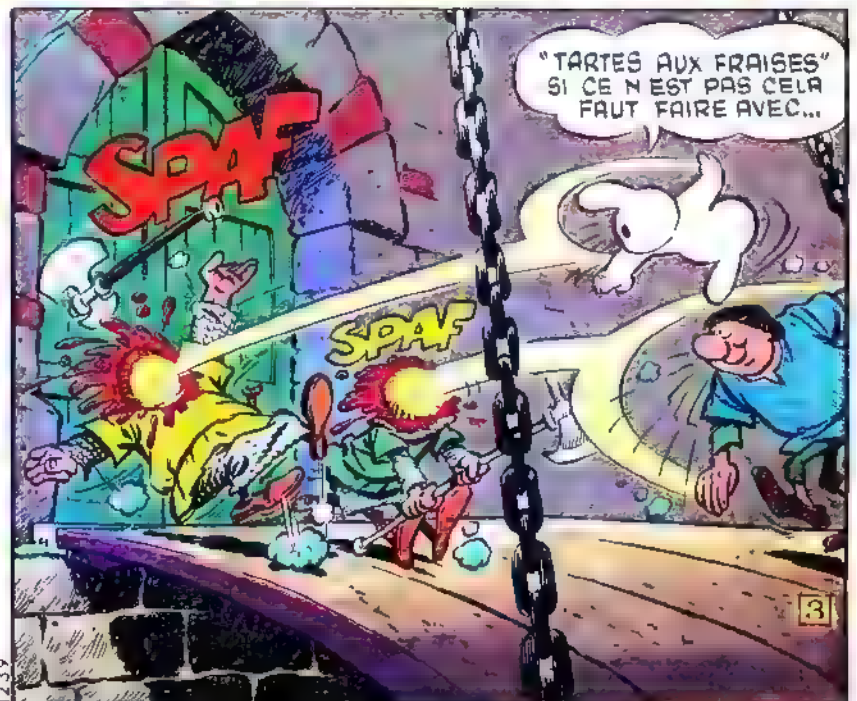
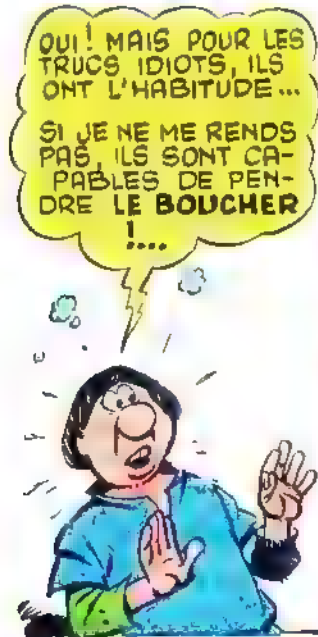
AU MÊME
MOMENT
DANS UNE
BOUTIQUE
TOUTE
PROCHE...

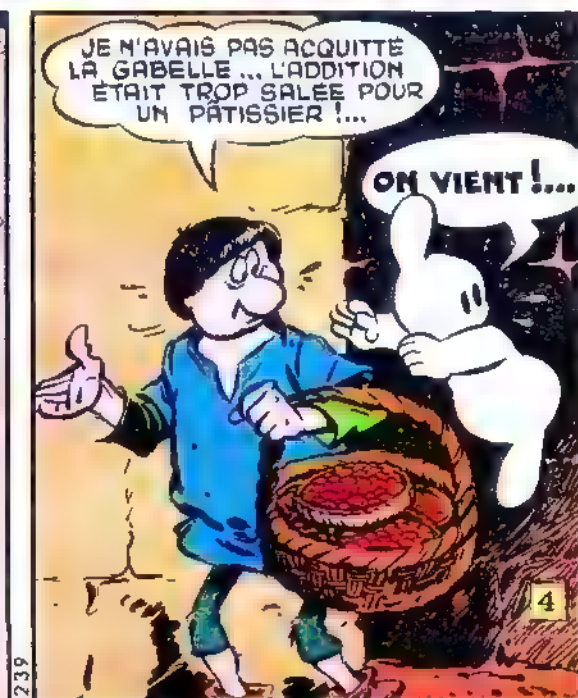
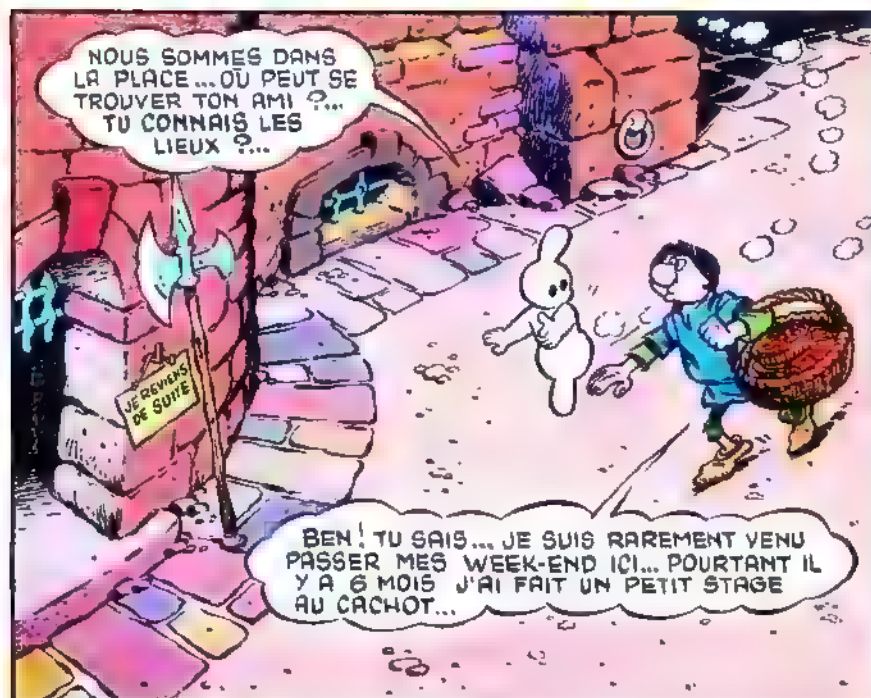
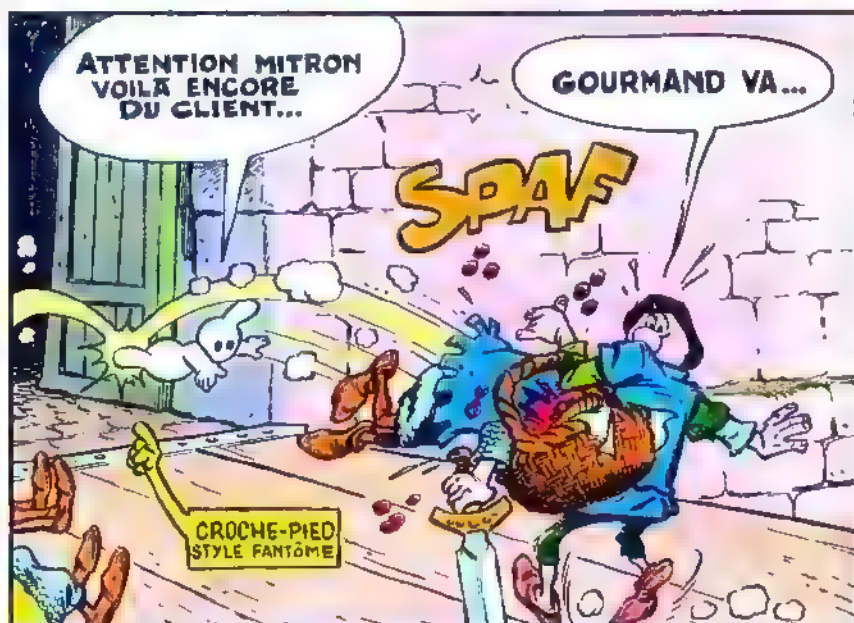
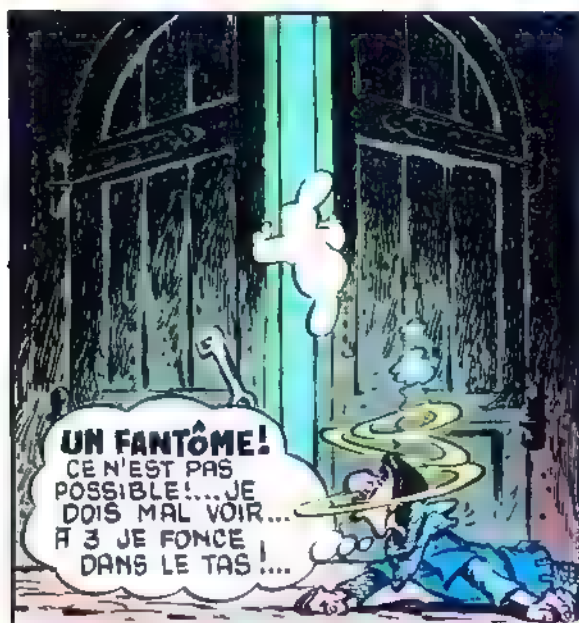
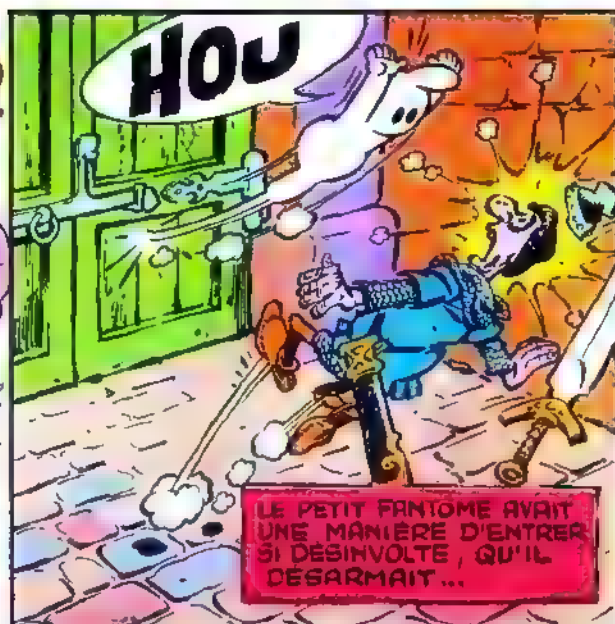
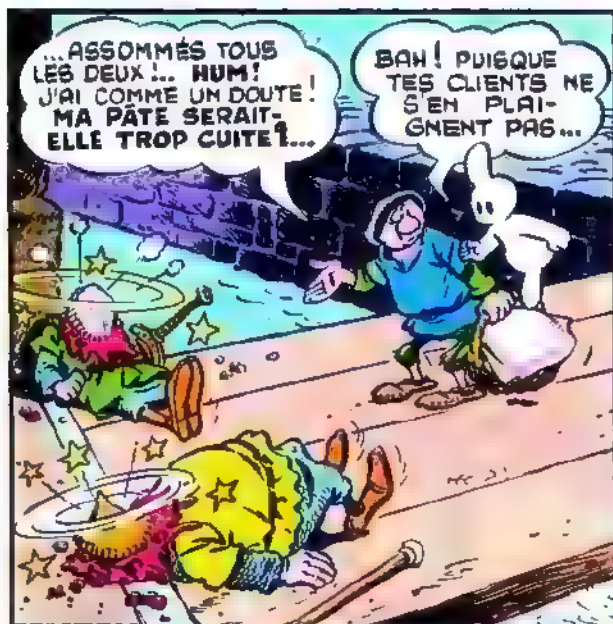
OH ! OUI... OUI...

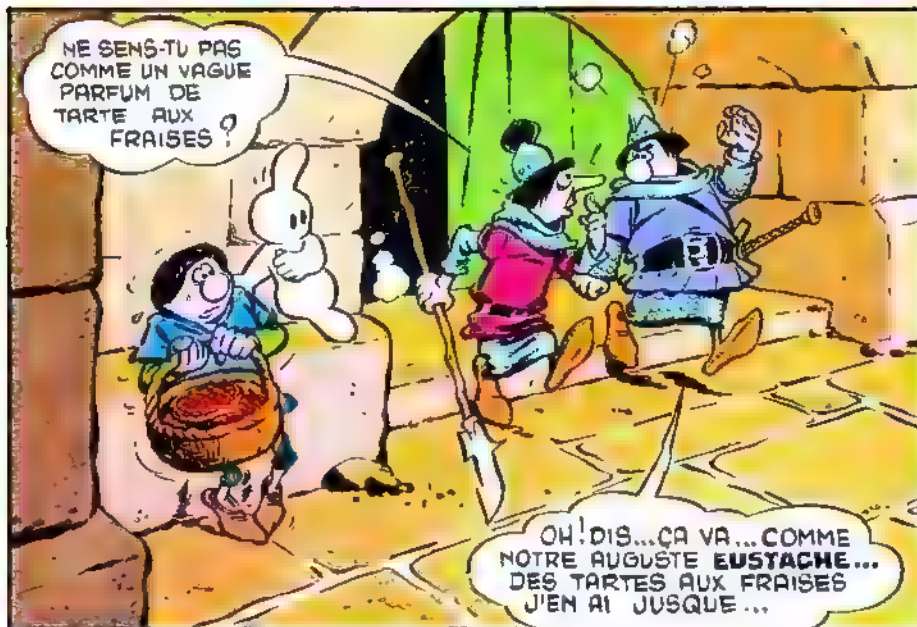
IL LE FAUT...
JE NE PEUX PLUS
RÉSISTER...

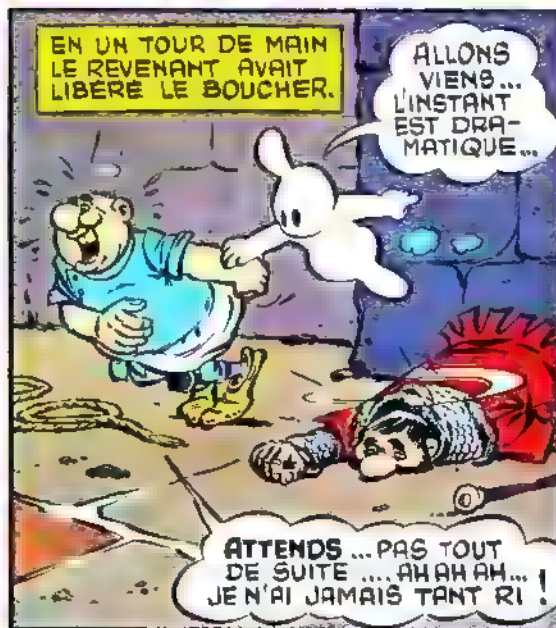
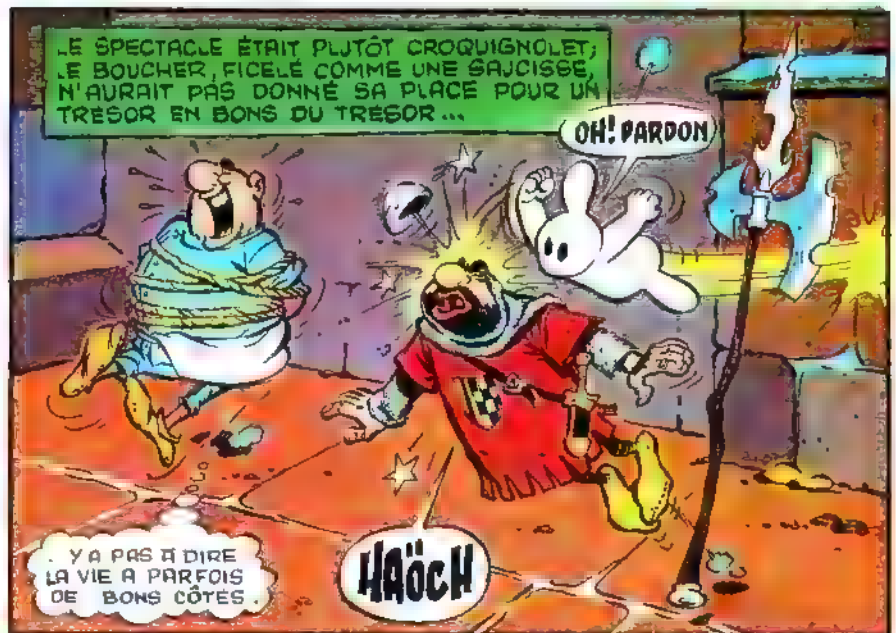
SPAF

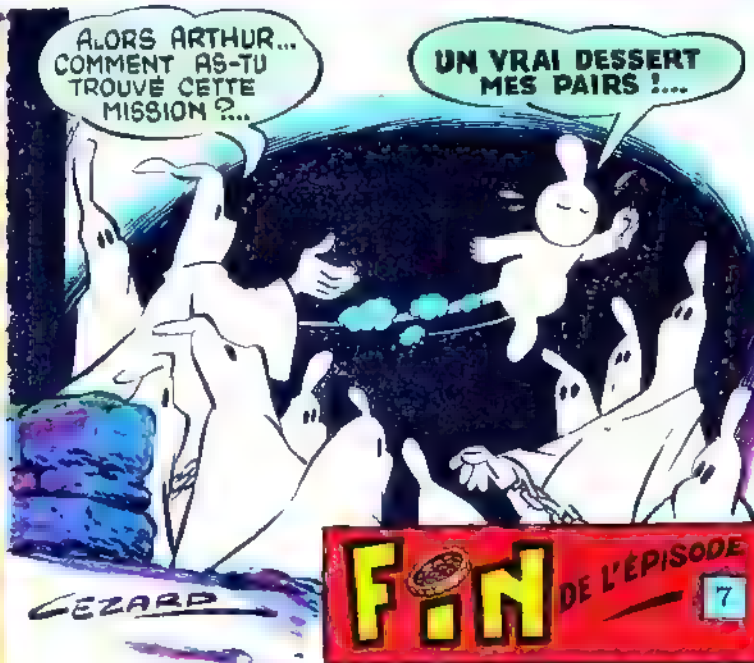
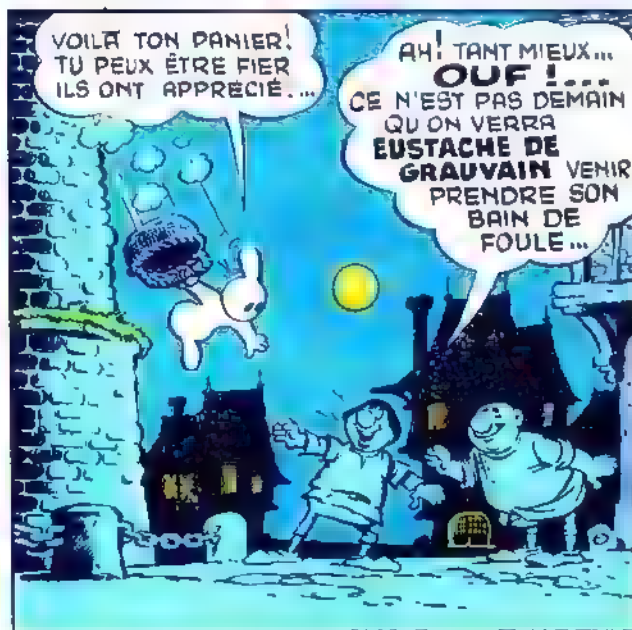
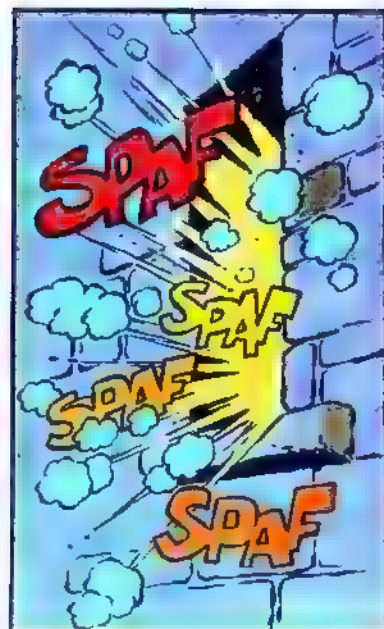
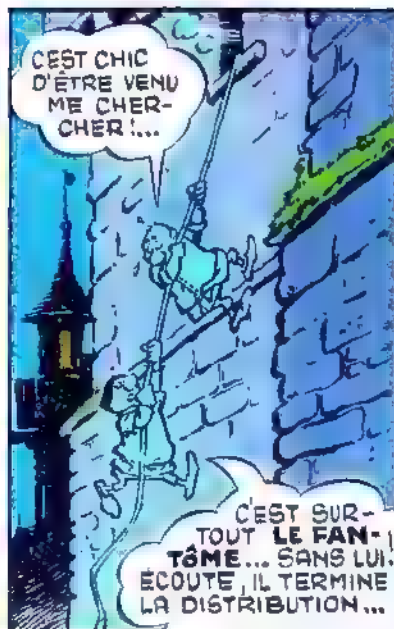












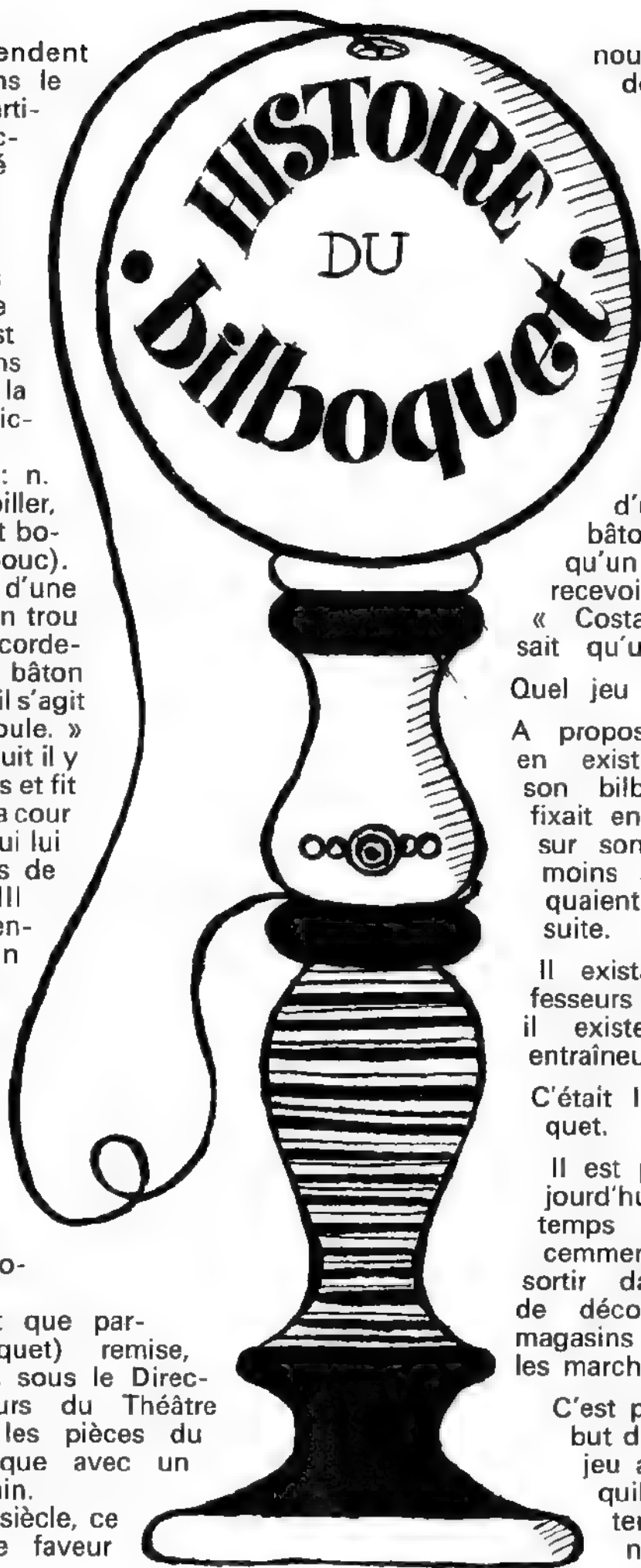
D'aucuns prétendent que nous devons le bilboquet à un artisan nommé Bocquet, prénommé Bill. Mais comme je suis sûr que nous avons affaire à quelques plaisantins et que cette rubrique est sérieuse, débutons tout de suite par la définition du dictionnaire.

« BILBOQUET : n. m. (anc. Fr. biller, jouer à la bille, et boquet, petit bouc). Jouet formé d'une boule percée d'un trou et reliée par une cordlette à un petit bâton pointu sur lequel il s'agit d'enfiler cette boule. » Le bilboquet naquit il y a quatre cents ans et fit aussitôt fureur à la cour du roi Henri III qui lui donna ses lettres de noblesse. Henri III devint, à force d'entraînement, un joueur imbat-
table.

Louis XIV, qui était un piètre joueur, déclara un beau matin que le bilboquet était un jeu vulgaire et, aussitôt, la vogue du bilboquet tomba.

Mais, ce n'était que partie (de bilboquet) remise, puisque l'on vit, sous le Directoire, les acteurs du Théâtre Français jouer les pièces du répertoire classique avec un bilboquet en main.

Au début de ce siècle, ce jeu connut une faveur



nouvelle. Il se fonda des clubs, des championnats. Le bilboquet eut ses règlements, ses formes, ses poids divers. « Le Brutus » était carré, « La Terreur » pesait plus de cinq kilos, « Le Costaud », contrairement à son nom, était un bilboquet minuscule, de la grosseur d'une noix, avec un bâtonnet plus mince qu'un crayon pour le recevoir. Le champion du « Costaud » ne réussissait qu'une fois sur mille.

Quel jeu de patience!

A propos de champion, il en existait un qui jetait son bilboquet en l'air et fixait en plein vol la boule sur son support. D'autres, moins spectaculaires, marquaient 800 points de suite.

Il existait alors des professeurs de bilboquet comme il existe aujourd'hui des entraîneurs de football.

C'était l'âge d'or du bilboquet.

Il est passé de mode aujourd'hui. Plus pour longtemps peut-être, car récemment on l'a vu ressortir dans les boutiques de décoration, les grands magasins et même... chez les marchands de jouets!

C'est peut-être le tout début d'un renouveau de ce jeu aussi ancien que les quilles qui font maintenant fureur sous le nom de "bowling".

à ne pas en croire ses yeux

'On ne fait pas d'omelettes...

... sans casser les œufs. » C'est en tout cas l'avis de M. Claude Leterrier.

Voici quelques jours, un match intercommunes, opposant Réville à Saint-Vaast-la-Hougue, deux communes de la Manche, se terminait par une victoire des maraîchers de Réville. L'épreuve dite de « l'omelette aux fines herbes » qui consiste à lancer à l'adversaire des œufs par-dessus un filet de basket-ball, fut fatale pour les joueurs de Saint-Vaast-la-Hougue. Se préparant pour la revanche, les pêcheurs de Saint-Vaast reprirent leur entraînement dans la rue. Soudain, Mlle Brigitte Neel reçut en plein visage, un œuf ! Œuf qui se répandit sur ses vêtements. Elle porta plainte.

M. Claude Leterrier, auteur involontaire de l'incident, a été condamné par le Tribunal de Valognes à 51 F d'amende pour « jet d'immondices ».

Higgins contre Higgins...

John J. Higgins, juge au Tribunal de Grand Island (Nebraska) reçut une convocation afin de répondre de l'accusation d'avoir laissé son chien courir en liberté sur la voie publique. Le prévenu, John J. Higgins, s'est présenté devant le juge John J. Higgins ; et le juge John J. Higgins a condamné le prévenu John J. Higgins à cinq dollars d'amende.

On n'est jamais si bien servi que par soi-même.

Sur la mauvaise voie...

Dans la région de Londres, le conducteur d'une voiture a tourné à gauche à un passage à niveau et a parcouru près d'un kilomètre... sur la voie ferrée ! Raison invoquée : un épais brouillard !

« La route me paraissait bien cahoteuse, a-t-il dit, mais je n'ai compris ce qui se passait qu'en voyant les phares d'un train dans mon rétroviseur. »



**FAUT RIRE AVEC
Pif!**

Un habitant d'Aberdeen ayant entendu dire qu'un médecin prenait 6 shillings pour la première consultation et 2 shillings seulement pour les suivantes, se présente chez lui et lui dit :

— Eh bien, docteur, me revoilà

— Mais, répond le médecin, il me semble que je ne vous ai jamais vu.

— Si, si, je suis venu vous voir la semaine dernière.

— Vraiment ? Je ne m'en souvenais plus. Alors, comment cela va-t-il ?

— Pas bien, pas bien du tout, docteur.

— Voyons un peu...

Et, après une auscultation, le médecin à son client :

— Parfait, continuez à suivre mes prescriptions de la semaine dernière. C'est 2 shillings, s'il vous plaît !

✕

— Cette nuit, j'ai entendu un voleur... J'aurais voulu que vous me vissiez descendre les escaliers quatre à quatre !

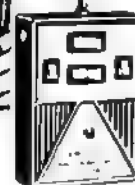
— Pourquoi donc ? Il était passé par le toit ?

Jouets radiotélécommandés

"EXICO"

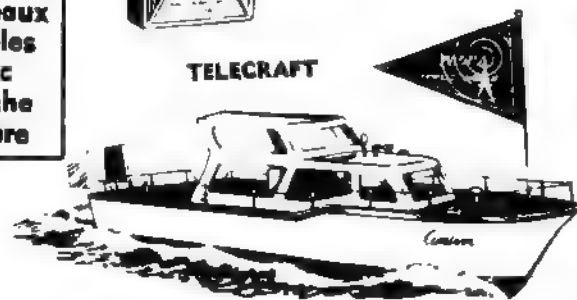


FERRARI



TELECRAFT

**Nouveaux
modèles
avec
Marche
Arrière**



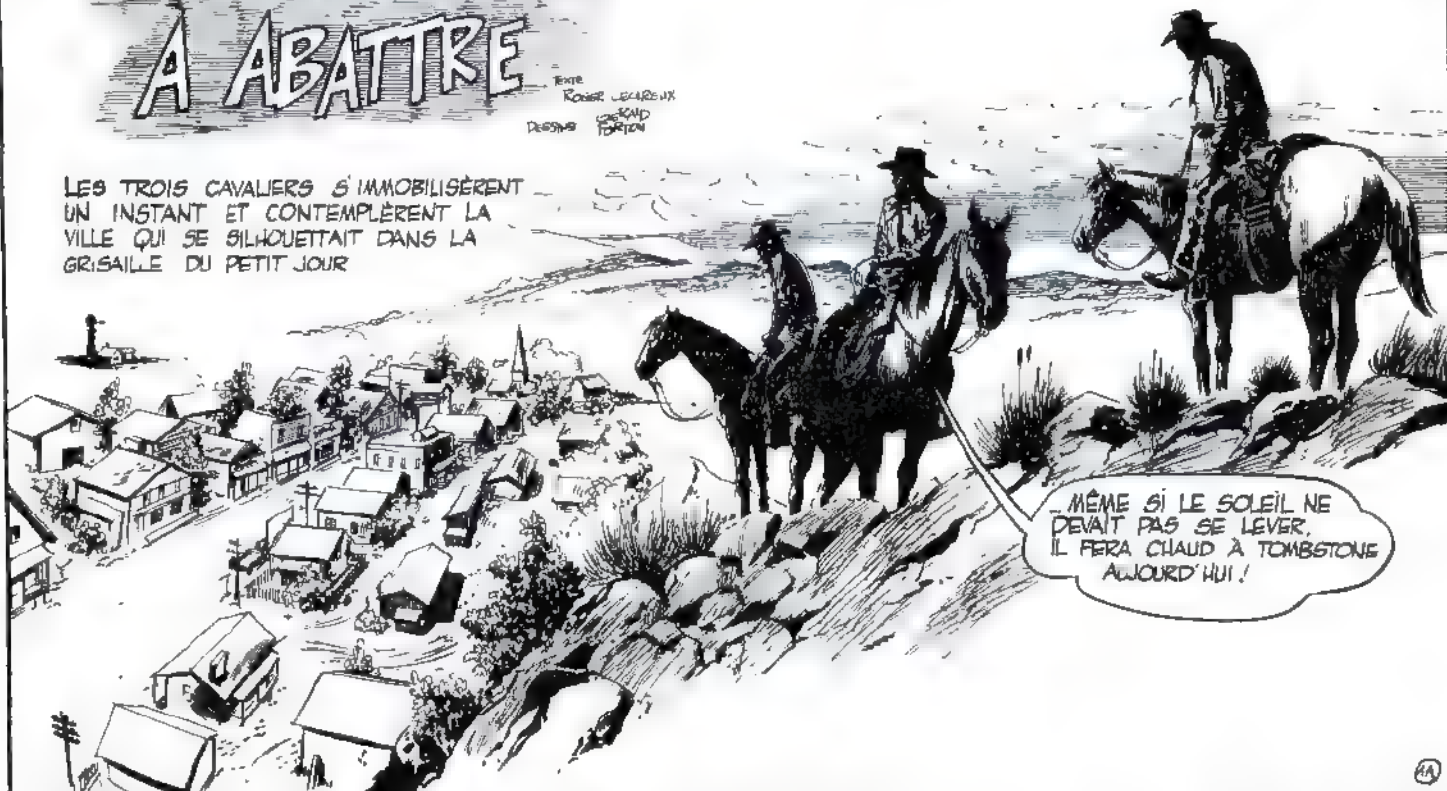
En vente chez tous les revendeurs spécialisés

DEUX HOMMES A ABATTRE

TEXTE
ROGER LECAREUX
Dessins
GOSWOLD
FORTON

TEDDY TED

LES TROIS CAVALIERS S'IMMOBILISÈRENT
UN INSTANT ET CONTEMPLÈRENT LA
VILLE QUI SE SILHOUETTAIT DANS LA
GRISAILLE DU PETIT JOUR



MÊME SI LE SOLEIL NE
DEVAIT PAS SE LEVER,
IL FERA CHAUD À TOMBSTONE
AUJOURD'HUI !

SI CES HOMMES ÉTAIENT FORT DIFFÉRENTS LEURS REGARDS
BRILLAIENT D'UN ÉCLAT
IDENTIQUE : CELUI DE
LA HAINE !



TL AS RAISON BUDD.
IL FERA CHAUD À
TOMBSTONE..

À QUELQUES MILLES DE LÀ, MALGRÉ
L'HEURE MATINALE, UN PETIT HOMME
VÊTU DE NOIR SE
PRÉSENTAIT AU
SALOON. COMME
TOUJOURS IL EN
ÉTAIT LE PREMIER
CLIENT..



AU PREMIER ÉTAGE DE CE SALOON,
UN COW-BOY DORMAIT PROFONDÉ-
MENT. IL RÉVAIT AU TRIANGLE 9
QU'IL ALLAIT
ENFIN RETROUVER
APRÈS UNE
ÉPLISANTE
RANDONNÉE..



LE SHÉRIF OLD PECOS LUI, VENAIT DE SE RÉVEILLER.
"IL S'ÉTIRAIT PARESSEUSEMENT
SUR SA COUCHETTE QUAND
RETENTIT LE BRUIT D'UNE
GALOPADE..







...SI VOUS VOULEZ VENGER L'EMPEREUR POURQUOI NE M'ABATTEZ-VOUS PAS ÉGALEMENT?

PARCE-QUE TU N'AS PAS PARTI-
CPE À L'ASSAULT CONTRE FORT
ROUGE OLD PECOS



POUR LA BONNE RAISON
QUE LES BALLES DE
"L'EMPEREUR" M'AVAIENT
EXPÉDIÉ À L'HÔPITAL...

NE TEN PLAÎNS
PAS PECOS.



CETTE CIRCONSTANCE T'ÉPARGNE LE SORT
QUE NOUS RÉ-SERVONS AU TOUBIB
ET AU COW-BOY.

OÙ SONT CES
DEUX CONOTES
PECOS?

EJH... JE
L'IGNORE...

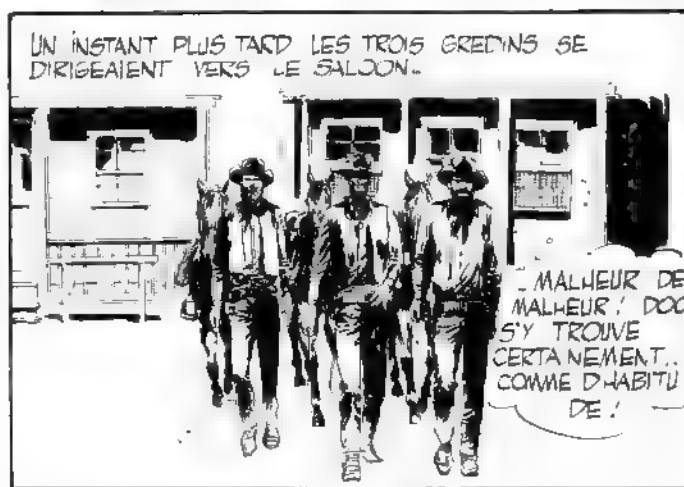


OLD PECOS ÉTAIT UN CURIEUX
MÉLANGE DE PEUR ET DE
COURAGE... 'CI L'AVAIT PEUR...
MAIS L'NE POUVAIL TRAVAILER
CEUX QUI ÉTAIENT SES DELA
MEILLEURS COMPAGNONS...

...OUI JE
L'IGNORE
ABSOLUMENT...



C'EST BON. NOUS LES DÉNICHE-
RONS NOUS-MÊMES! MAIS
SOUVIENS-TOI DE NOTRE
AVERTISSEMENT, SI TU METS
TON NEZ DANS CETTE HIS-
TOIRE... CETTE ÉTOILE IRA
SUR UN AUTRE GILET...



UN INSTANT PLUS TARD LES TROIS GREDINS SE
DIRIGEAIENT VERS LE SALOON...

"MALHEUR DE
MALHEUR! DOC
S'Y TROUVE
CERTAINEMENT...
COMME D'HABITU
DE!"



ET TEDDY ÉTAIT
TROP ÉPUISE, HIER.
IL DOIT DORMIR ENCORE
DANS UNE DE CES
CHAMBRES! QUE FAIRE?
QUE FAIRE?



OLD PECOS HÉSITAIT
TOUJOURS LONGUE-
MENT AVANT DE
S'ENGAGER
DANS L'ACTION.

STONGGER ET SES
ACOLYTES DÉGAINENT
DIX FOIS PLUS VITE
QUE MOI...



...MAIS JE SERAIS INDIGNE DE CET INSIGNE SI JE LAISSAIS MASSACRER 'DOC' ET TEDDY SANS RÉAGIR...



LES TROIS HOMMES VENAIENT D'ENTRER AU SALOON ET INTERPELLAIENT LE TENANCIER.

NOUS RECHERCHONS HOLWAYS ! PEUX-TU NOUS DIRE OÙ NOUS POUVONS LE TROUVER ?



HUM ! SI L'UN DE VOUS EST MALADE JE NE CROIS PAS QUE 'DOC' SOIT EN ÉTAT DE LE SOIGNER ! HA ! HA ! HA !

LE TENANCIER DÉSIGNAIT UN RECOIN OBSCUR DE LA SALLE DÉSERTE...



...OÙ UN HOMME ÉTAIT AFFALÉ SUR UNE TABLE PRÈS D'UNE BOUTEILLE VIDE...

'DOC' A DÉJÀ DÉPASSÉ LA DOSE. IL VOUS FAUDRA ATTENDRE SON RÉVEIL, MESSIEURS.



L'UN DES GREDINS AVAIT DÉGAÎNÉ SON ARME.

NOUS N'ATTENDRONS RIEN DU TOUT !

NON, DICK. ON N'ABAT PAS UN TYPE QUI DORT...



...ET JE TIENS À CE QUE CELUI-LÀ SACHE POURQUOI IL VA MOURIR... OÙ EST LA DOUCHE, L'AMI ? NOUS ALLONS L'ARRACHER À SES RÊVES...



'DOC' HOLWAYS FUT BRUTALEMENT ARRACHÉ DE SON SIÈGE. IL ÉTAIT TROP INCONSCIENT POUR SENTIR QUE DES HOMMES LE HISSAIENT AU PREMIER ÉTAGE...



AU BOUT DU COULOIR, DERRIÈRE UNE TENTURE, UNE SORTE D'ARROSOIR DÉVERSAIT UNE PLUIE FINE...

SORS DE LÀ, MON GARS. NOUS AVONS BESOIN DE LA PLACE...





ET CE CHENAPAN NE LUI
LAISSERA MÊME PAS LE
TEMPS DE SORTIR SON ARME...



À PEINE, EN EFFET, LA MAIN
DU VIEUX PÉCOS S'ÉTAIT-ELLE
POSÉE SUR LA CROSSE QUE
LE CHIEN DE L'ARME DE
BUDD SE RELEVÀ...

ADIOS,
OLD PÉCOS !

UNE DÉTONATION
ÉCLATA ET...



SI PÉCOS SAIT
S'OCCUPER DE BUDD,
MES LASCARS NE SONT
PLUS QUE DEUX... LES
CHANCES S'ÉGALISENT !

BIEN TIRÉ, TEDDY ! J'ENFERME
CELUI-CI ET J'ARRIVE ! TIENS BON,
TEDDY, LE VIEUX PÉCOS NE
T'ABANDONNERA PAS !



SI TU NE TE DÉCIDES PAS À
SORTIR DE LÀ, NOUS ALLONS
COMMENCER LE TRAVAIL
AVEC LE TOUBIB !



LE COW-BOY, QUI AVAIT, UN
INSTANT, OUBLIÉ "DOC" HOLWAYS,
GRONDA DE COLÈRE...

VOUS NE SERIEZ PAS
ASSEZ LÂCHES POUR...

PAS DE GRANDS MOTS,
COYOTE !...



J'AI DIT QUE NOUS ALLONS
LIQUIDER LE TOUBIB... ET
NOUS ALLONS LE FAIRE.



STONGGER ADRESSA UN CLIN D'OEIL HYPOCRITE
À SON COMPLICE...



...FIT FEU VERS LE PLAFOND!

C'EST FAIT, COW-BOY...



LA RÉACTION DE TEDDY FUT CELLE QU'ESPÉRAIT LE GREDIN... LA PORTE S'OUVRIT VIOLEMMENT...

VOUS PAIEREZ CE CRIME!



... ET TEDDY PLONGEA DANS LE COULOIR EN TIRAILLANT...

PANG
PANG
PANG
PANG



L'AUDACE DE LA RIPOSTE SURPRIT LES TUEURS... L'UN D'ELX SE FIGEA, COMME CLOUÉ AU MUR... MAIS LE SECOND OUVRIT LE FEU...



RÉALISANT QUE TEDDY AVAIT TIRÉ SA DERNIÈRE BALLE, STONGGER RICANA...



BRAVO, COW-BOY... TU T'ES BIEN DÉFENDU... MAIS TOUT A UNE FIN...

IL RELEVA SON COLT, PRESSA LA DÉTENTE...



... SON ARME, ELLE AUSSI, ÉTAIT VIDE!

CLICK
CLICK



ÉCARTE TOI, TEDDY! ÉCARTE TOI...

OLD PÉCOS, QUI SURGISSAIT DANS LE SALOON, ENTENDIT UN BRUIT DE CORPS-À-CORPS... IL DISTINGUA TEDDY ET SON ADVERSAIRE AU BALCON...





Gadget

Gadget

en bonbons

si vous êtes expert en Kréma

Comment ? c'est très simple. Répondez aux deux questions de ce jeu et les 500 d'entre vous qui

Les 500 suivants recevront un col s
de leurs bonbons préférés ains

Au total 2 000 prix à gagner



2 Classez par ordre décroissant les 5 variétés KREMA les plus vendues en France en 1968

KRÉMA

el HAYAS CONSEJO

LA SEMAINE PROCHAINE...



Ça bouge, frétille, remue, remonte le long du bras. Mais... ça ne mord pas.

C'est gentil, amusant, remuant, inattendu. Mais... ce n'est pas vivant.

Vous en raffolerez, l'appriivoiserez, l'aurez toujours avec vous,

LE GADGET SURPRISE QUE PIF
VOUS OFFRIRA LA SEMAINE
PROCHAINE

Ne le manquez pas, il étonnera tous vos amis.

En plus du gadget surprise, PIF vous offre
un **SUPER-GADGET** extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine un bon comme celui-ci.

Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez
avoir ainsi un nouveau super-gadget !...





LE JOURNAL



Avec le jeu concours primé

**GAGNEZ 250 F et
une MAGNIFIQUE CADY**



offerte par Motobécane-Motoconfort Tous les détails pages 66 et 67

SOMMAIRE

Pages

56 LE PENSE-JEU : Que vous soyez seul ou avec des copains... Une rubrique qui vous permettra de ne jamais vous ennuyer.

ERREUROSKI : Dix anomalies sur une piste de ski.

LE CINÉGRAMME : Un film mystère sans décors ni accessoires...



57 CINQ EN UN : Dans un dessin... 5 jeux formidables !

58 LES MOTS DOMINOS : Huit dominos, quinze mots. A vous de les découvrir.



CE QUE PARLER VEUT DIRE : ...Avoir le bras long ? Non ! ce n'est pas avoir une manche plus courte que l'autre.

LES MOTS FRANÇAIS : Do you speak français ?

59 LE JEU DES BULLES : Des bulles mal placées ! C'est à vous de les remettre en place !
MAGIE : Un journal qui pèse une tonne...

60 QUI ARRIVERA LE PREMIER AU VILLAGE ?

**LE CHAPEAU SURPRISE.
COLLEZ VOS AMIS.**



Pages

61 L'ÉNIGME POLICIÈRE : Saurez-vous aider Ludovic, détective privé, à débrouiller les fils de l'énigme ?

63 LE TEST :
Pourriez-vous être un bon explorateur ?



LE MAGIGRAMME :
Une grille magique.

64 LE GRAND JEU : Une course folle !
65 Jouez au « Rallye de Monte-Carlo ».

66 LE JEU-CONCOURS PRIMÉ : Découvrez 12 animaux sympathiques et vous gagnerez 250 F et une Cady !
67

68 LES MOTS CROISÉS.



69 Un véritable FLIPPER ELECTRIQUE ? Rien de plus simple !

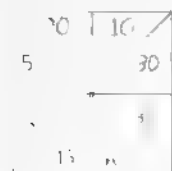


70 SOLUTION DES JEUX

le PENSE JEU

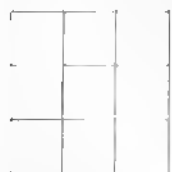
PAR O.A. GRANDJEAN

Chaque semaine le pense-jeu vous propose quelques idées pour vous amuser. Collectionnez-le, vous aurez une réserve inépuisable de distractions !



BILLES LOTERIE

Sur un coin de sol lisse, dessinez la figure ci-dessus (sans cublier de numéroté chacune des cases). Puis, tracez à un mètre environ du carré, une ligne qui sera la ligne de tir. Chaque joueur, plaçant à tour de rôle sa bille sur ce trait, devra, d'un coup d'index, l'envoyer dans la cible en visant la case qui porte le plus gros chiffre. Celui qui, en fin de partie, a obtenu le total le plus élevé est le gagnant de la compétition. Remarques : Le lancement de la bille se fait toujours de la ligne de tir. On peut jouer seul à ce jeu en essayant de faire des séries de points toujours meilleures et de battre ainsi son propre record.



LE JEU DES NEUF CASES

Dessinez une grille de neuf cases dans laquelle vous inscrivez un mot de trois lettres (croquis ci-dessus). A partir de ce mot, construisez votre grille en la remplissant d'autres mots dont les lettres vont se croiser dans les deux sens, horizontal et vertical. Vous avez le droit de noircir une ou deux cases, ce qui va rendre votre jeu beaucoup plus facile. Ces cases noires vous les placerez où vous voudrez.

Le jeu des anomalies ERREUROSKI

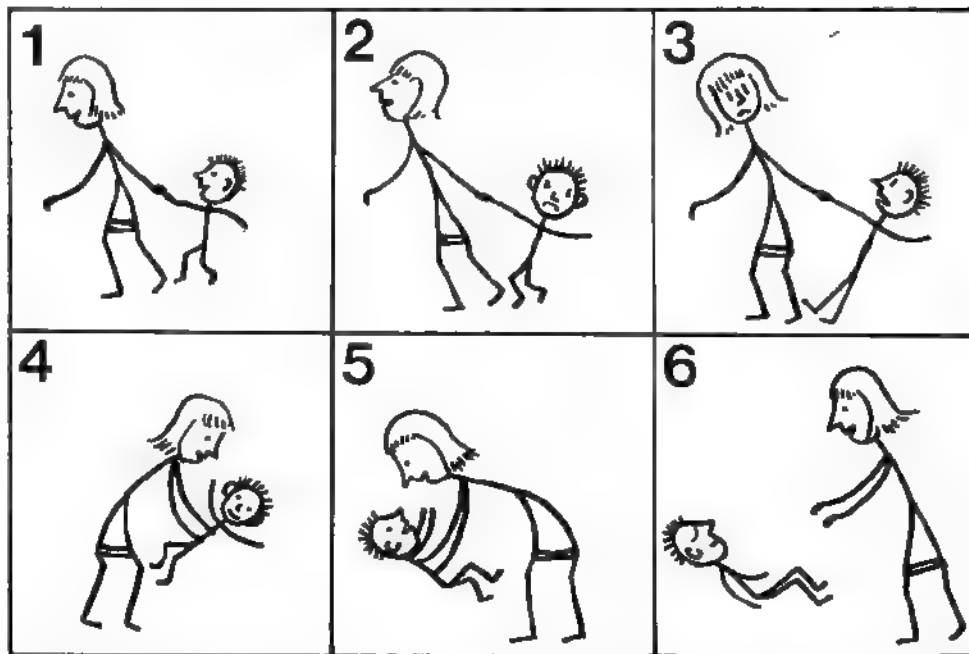
PAR MONSIEUR STOP



Au premier abord, certaines choses ne doivent pas vous paraître très naturelles sur cette pente. Mais ensuite, vous devez découvrir dix erreurs, dix choses nettement illogiques. Lesquelles ? (Solution page 70.)

CINÉGRAMME

PAR ROGER DAL



Voici une petite scène en plusieurs images successives, comme s'il s'agissait d'un film de cinéma. Il n'y a ni décors ni accessoires mais je pense que vous allez tout de même deviner ce que font ces deux personnages. (Solution page 70.)

CINQ EN UN

PAR O.A. GRANDJEAN

UNE STATION DE MONTAGNE... MAIS QUELLE STATION DE MONTAGNE ! ON Y A BESOIN DE VOLONTAIRES POUR Y METTRE UN PEU D'ORDRE ! ALLONS, N'HÉSITEZ PAS, CHUSSEZ VOS SKIS ET EN AVANT !



VOICI 5 JEUX EN 1

1. Un skieur a perdu un ski. Où se trouve le ski ?

2. On a installé un jeu de tir pour les enfants. Combien de boules entreront dans la bouche du bonhomme de neige ?

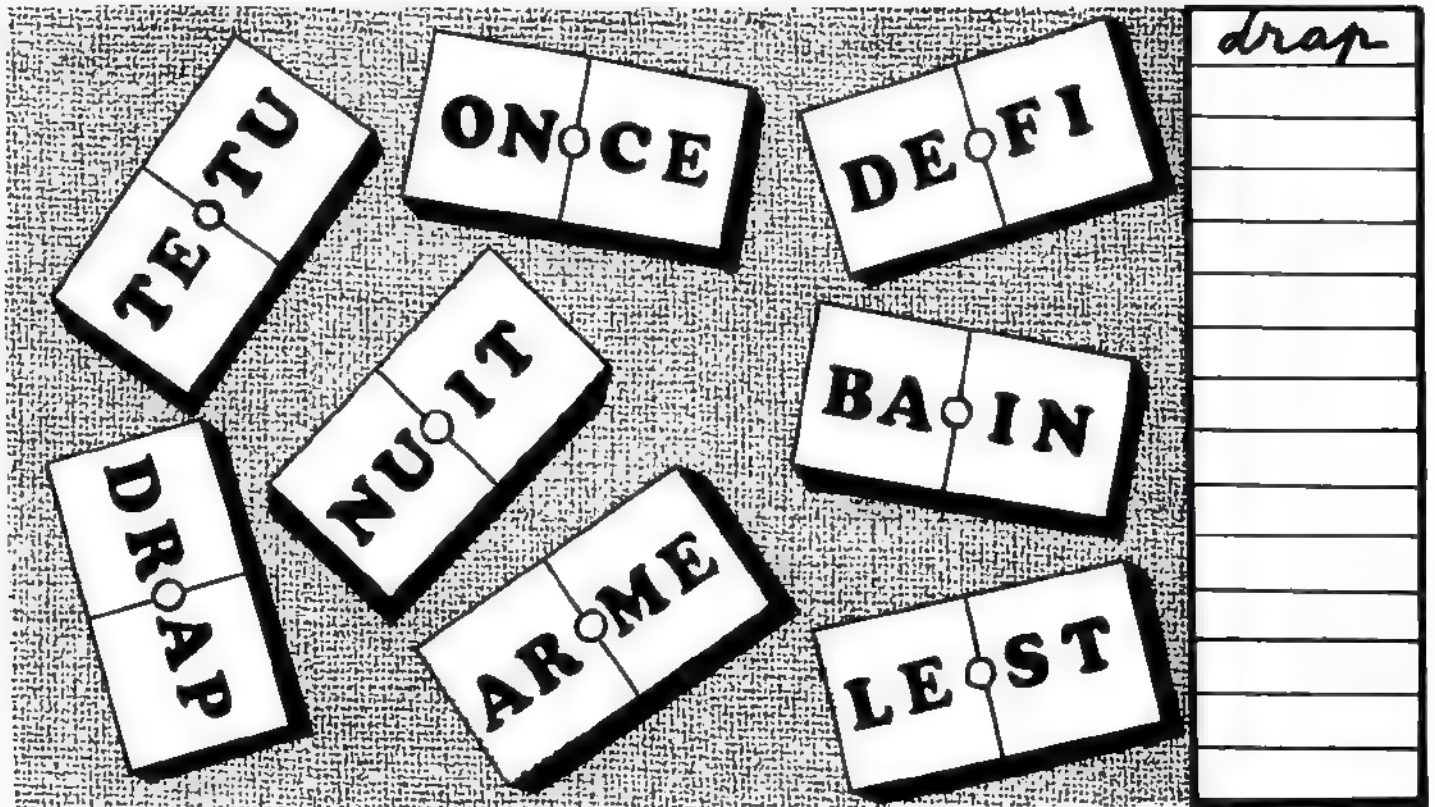
3. On s'est amusé à glisser une lettre piège dans le panneau qui indique les trois sports praticables dans la station. Quelle est la lettre piège et quels sont les sports pratiqués dans cette station (sport de neige, sport de glace, sport d'eau) ?

4. Cinq anomalies sont disséminées dans la station. A vous de les découvrir !

5. Quant au montage du sapin lumineux, on a oublié de numéroter les morceaux, ce qui ne facilite pas le travail des ouvriers. Comment remonter l'enseigne lumineuse ?

A VOUS DE
TROUVER !

Solution page 70.



Les huit dominos de ce dessin contiennent huit mots. Mais en assemblant ces dominos bout à bout, en chaîne continue, vous allez découvrir une autre série de mots formés par la dernière syllabe d'un domino, jointe à la première syllabe du domino suivant.

Par exemple, avec le domino DEFI, si vous placez à sa suite le domino LEST, vous formez ainsi le nouveau mot FILE. Il vous reste à former votre chaîne et à obtenir, **en tout, 15 mots** que vous inscrirez dans les cases prévues à cet effet à droite du dessin. Pour vous aider, nous y avons déjà placé le premier mot de la chaîne. *Solution page 70.*



CE QUE PARLER VEUT DIRE...

Vous connaissez tous ces locutions. Mais que veulent-elles dire ? Trouvez la bonne définition parmi les trois proposées.

FAIRE LONG FEU :

1. Brûler les feuilles mortes.
2. Ne pas réussir ce que l'on fait.
3. Avoir une bonne cheminée.

AVOIR LE BRAS LONG :

1. Avoir de l'influence.
2. Avoir des ennuis.
3. Avoir une manche de pull plus longue que l'autre.

ÊTRE À CHEVAL SUR LES RÈGLES :

1. Être un bon cavalier.
2. Casser sa règle sur le dos d'un cheval.
3. Ne pas permettre qu'on s'écarte des règles.

SE NOYER DANS UN VERRE D'EAU :

1. Se noyer dans un petit bassin.
2. Se laisser aller devant des obstacles insignifiants.
3. Avaler beaucoup d'eau après une grande soif.

Solution page 70.

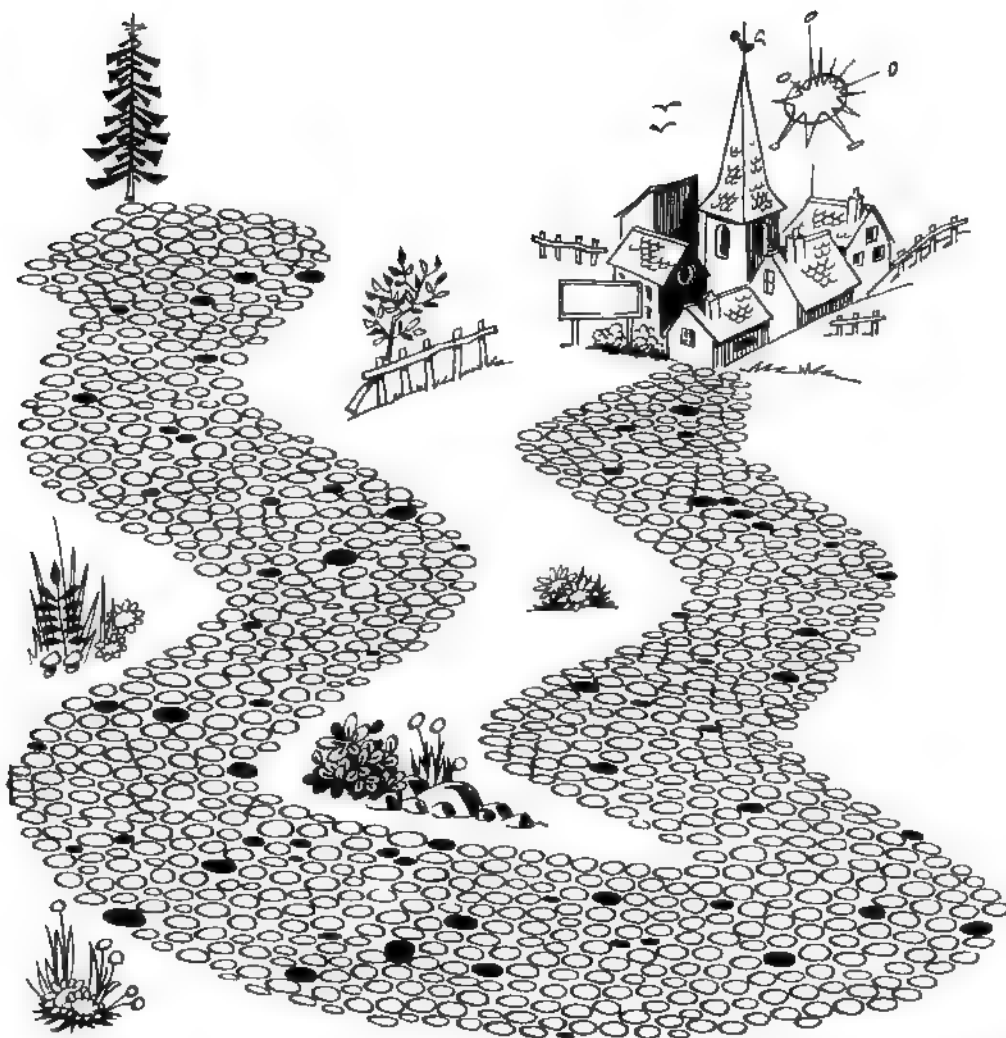
JEU DES MOTS FRANGLAIS

Au cours de cette conversation téléphonique, Laurent et Michel ont employé 9 mots anglais couramment utilisés. Lesquels ? N'y a-t-il pas de mots français pour les remplacer ? OUI ! Trouvez-les !

- Allô ! Michel ? C'est Laurent à l'appareil.
- Bonjour, Laurent !
- Bonjour ! Je viens d'avoir deux tickets d'entrée pour un film de gangsters : « Arsène Lupin, gentleman cambrioleur », je crois ! C'est l'histoire d'un hold-up sensationnel !
- Oh ! moi, tu sais..., les histoires de bandits et de policemen... Je préférerais un film plus drôle, plus relax ! Mais je viendrai tout de même.
- Aors, c'est O. K. Je t'attends devant le self-service qui se trouve près du parking.

Solution page 70.





Qui arrivera le premier au village?

Pour arriver au village, c'est facile. Chacun des joueurs prend un crayon de couleur différente, se place au début du chemin (au pied du sapin) et parcourt sa route en coloriant un à un les pavés qu'il rencontre.

Attention ! Chaque joueur joue à son tour et n'avance que d'une seule pierre à la fois. Il est défendu de se poser sur un pavé déjà occupé et colorié, de même que sur les pavés noirs. Défendu également de sauter un pavé, colorié ou non, il faut se pacer sur la pierre immédiatement contiguë à celle que l'on occupe.

Vous avez le droit de barrer la route à vos adversaires pour les obliger à faire un détour et même de les bloquer définitivement en occupant toutes les positions situées avant leur parcours. Le premier arrivé au village a gagné.

LE CHAPEAU - SURPRISE

Monsieur le Clown a voulu jouer avec le chapeau du prestidigitateur, mais est-ce vraiment l'oiseau qui en sort ? La cause de cette fuite ? Vous la saurez en reliant ces points entre eux !

Collez vos amis

PAR C.M. LAURENT

Voici des questions-pièges qui ne manqueront pas de surprendre... d'amuser... et de coller vos parents et amis...

1. Quel est le pays d'Europe qui compte plus de 90 % d'étrangers ?
2. Existe-t-il des cygnes noirs à cou blanc ?
3. De quel pays est originaire le fromage appelé « Petit-Suisse » ?
4. Combien les chameaux ont-ils de doigts aux pieds ?
5. Le zèbre a-t-il un pelage foncé avec des rayures claires ou un pelage clair avec des rayures foncées ?

Solution page 70



BULLES DE NEIGE

par Roger DAL

Tous ces personnages qui s'agitent sur la piste de ski prononcent des phrases placées dans des bulles. Si ces phrases vous semblent bizarres, c'est parce que Gring s'est trompé et que chaque bulle ne comporte pas la phrase que devrait normalement dire son auteur.

Remettez tout en ordre en utilisant les lettres (de a à i) dont sont dotés les personnages et les chiffres (de 1 à 9) que portent les bulles. Rendez à chacun la phrase qu'il doit logiquement prononcer.

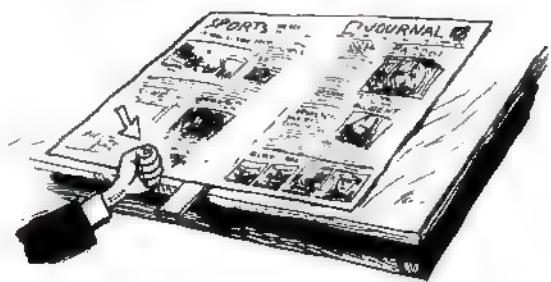
Solution page 70.



Magie :

UNE FEUILLE DE JOURNAL
QUI PÈSE...

UNE TONNE !



Un tour surprenant ! Formidable ! ... et les amis que vous aurez invités à cette petite séance de magie ne manqueront pas de dire : « Quel fluide magnétique il a ! »

Prenez une feuille de journal (grand format) et une vieille règle plate ou une planchette (environ 50 cm de long, 5 cm de large et 3 mm d'épaisseur).

Posez la planchette sur la table, perpendiculairement au bord, en la faisant dépasser de ce bord de 5 cm environ. Recouvrez la partie qui repose sur la table avec la feuille de journal déployée (voir dessin). Aplatissez bien le journal avec vos deux mains. Après ces manipulations, demandez à un volontaire de l'assistance de soulever le journal en donnant un coup de poing sur le bout de planchette qui dépasse de la table. Le résultat est surprenant : neuf fois sur dix, la planchette cassera (si elle est fragile) mais le journal sera à peine soulevé.

L'explication est simple : la pression atmosphérique est d'environ 1 kg par cm². Calculez la surface de la grande feuille de journal et vous aurez le poids total à soulever...

ENIGME...

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous présentera une énigme. Attention ! Vérifiez bien chaque détail : il pourra vous apporter la clé du mystère. Alors, bonne chance et soyez perspicace !



La faute d'Adémar !



2. Adémar habite une garçonnière et ses études laissent fort à désirer.



4. Le lendemain, à la première heure, Ludovic vient voir si ses consignes ont été respectées.

LUDOVIC, DÉTECTIVE PRIVÉ

par Moallic



1. Chargé, par la famille, de surveiller le jeune Adémar, Ludovic retrouve le jeune homme dans son bar habituel et le ramène chez lui.



3. Ludovic fait coucher Adémar et, satisfait, regagne son propre domicile.



5. Un détail permet à Ludovic de constater qu'Adémar lui ment. Lequel ? L'avez-vous trouvé ? Allez vite vérifier page 70.

LE PREMIER

des gadgets surprises
de PIF :

LES LUNETTES SIDÉRALES



Ce sont les lunettes des cosmonautes, celles que l'on portera bientôt sur la Lune, sur Mars... PIF n'a pas attendu. PIF n'attend jamais pour être en avance sur son temps. Les lunettes sidérales vous protégeront des poussières cosmiques. Dès aujourd'hui, vous pourrez jouer aux cosmonautes, égal, par votre allure, les grands pionniers de l'espace.

Mais ce n'est pas tout, vous pourrez voir sans être vu... C'est là une source intarissable de blagues et de gags à faire à vos amis.

Un premier rayon de soleil?... Hop, les lunettes sidérales... Et voilà des lunettes de soleil jamais vues qui épateront tous vos copains.



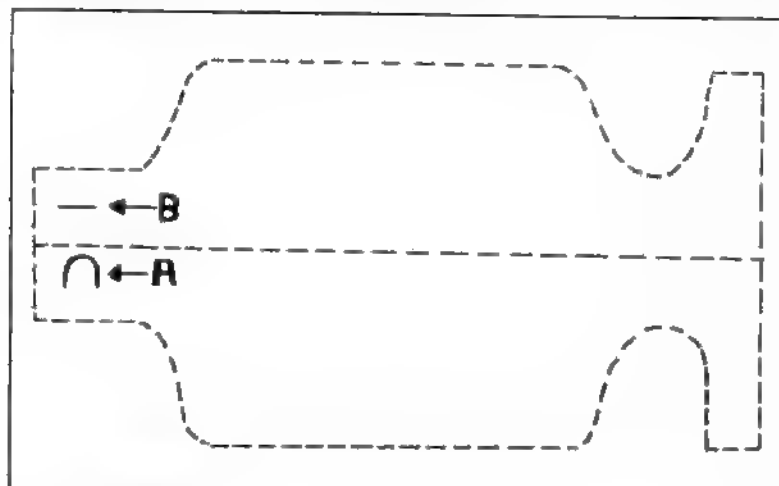
COMMENT MONTER VOS LUNETTES SIDÉRALES :

Rien de plus simple !

1° Détachez les deux parties des lunettes en appuyant suivant les pointillés (schéma ci-contre) ;

2° Mettez la languette A dans la fente B.

C'est fait, vos lunettes sidérales sont montées.



LE
TEST
DE
ROGER
DAL

Pourriez-vous être un bon EXPLORATEUR?

Vous rêvez peut-être d'îles désertes, de navigation dans les mers inconnues, de déserts inexplorés, de trésors d'art enfouis dans les sables...

Vous souhaitez, peut-être, devenir plus tard un grand explorateur... mais pour cela il faut posséder certaines qualités « de base ». En êtes-vous pourvu? Pour le savoir répondez à ces quelques questions par... OUI ou NON.

OUI ou NON



1. Pendant un voyage, ou en arrivant en vacances, vous apercevez-vous généralement que vous avez oublié d'emporter dans vos bagages certains objets indispensables?
2. Avez-vous peur des araignées?
3. Cela vous est-il indifférent de « sauter » un repas?
4. Le Chili et le Brésil ont-ils une frontière commune?
5. Pensez-vous qu'il existe encore des îles de plusieurs kilomètres carrés sur lesquelles l'homme n'a encore jamais mis le pied?
6. Est-ce en 1911 qu'Amundsen a atteint le premier le pôle Nord?
7. Les Chinois et les Japonais parlent-ils la même langue?
8. Dormez-vous mal dans un lit qui n'est pas votre lit habituel?
9. Savez-vous pourquoi l'aiguille d'une boussole est obstinément orientée vers le Nord?
10. Accepteriez-vous d'être abandonné durant un mois, tout seul, dans une île déserte?
11. Avez-vous déjà établi, pour vous amuser, la liste des objets que vous demanderiez à emporter, dans ce cas?
12. Avez-vous déjà tiré à l'arc?



13. Bâbord, dans un navire, est-ce à gauche quand on regarde la proue et que l'on tourne le dos à la poupe et tribord est-ce de l'autre côté?
14. Savez-vous bien nager?
15. Avez-vous trouvé, sans grandes difficultés, les noms des douze animaux du jeu-concours de cette semaine?
16. Sauriez-vous vous expliquer par gestes en face d'interlocuteurs ne parlant pas un mot de français et dont vous ne connaîtriez pas la langue?
17. Faites-vous des difficultés pour vous lever de bonne heure?
18. Enfin, pouvez-vous trouver la solution du petit problème que voici?

Vous vous trouvez dans une île de forme très allongée (10 km) et très étroite (200 m) orientée Nord-Sud dans le sens de sa longueur.

Pour une raison que vous ne connaissez pas, le feu prend à l'extrémité sud de l'île. Poussé par le vent, le feu se propage vers le Nord, dans les arbres et les broussailles qui couvrent l'île, à la vitesse approximative de 1 km à l'heure. La mer est infestée de requins et vous ne possédez aucune embarcation. Comment allez-vous faire pour ne pas être la proie des flammes?

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 3, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.

Un point également pour « non » à : 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 17. Faites le total de vos points.

Et marquez 3 points supplémentaires si vous avez trouvé la solution du problème du feu, solution que vous trouverez en page 70 ainsi que vos résultats.

LE
MAGI
GRAMME

DE CL.M. LAURENT

Le jeu consiste à lire dans cette grille le plus grand nombre possible de noms de départements français. Pour chacun, vous partez d'une lettre quelconque et vous devez toujours prendre la lettre suivante dans une des cases voisines, par un côté ou un coin.

Accordez-vous dix minutes, comptez tous les noms que vous avez trouvés et consultez le barème. Bonne chance!

Moins de 5 : La géographie n'est pas votre fort!

Moins de 7 : Un peu d'attention et vous pourrez mieux faire.

De 8 à 9 : Bonnes connaissances mais vous manquez un peu de flair.

De 10 à 12 : Un coup d'œil sur le dictionnaire et vous serez champion!

De 13 à 15 : Vous êtes très fort.

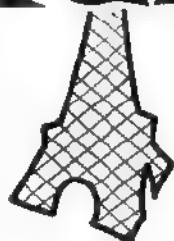
16 et plus : Futur professeur de géographie. Si vous continuez...

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A | L | O | E | R |
| V | D | I | S | E |
| M | A | R | N | Y |
| T | U | E | O | S |
| I | S | M | G | V |

Solution page 70.



PARIS



CÔTE DU
MERLE BLANC



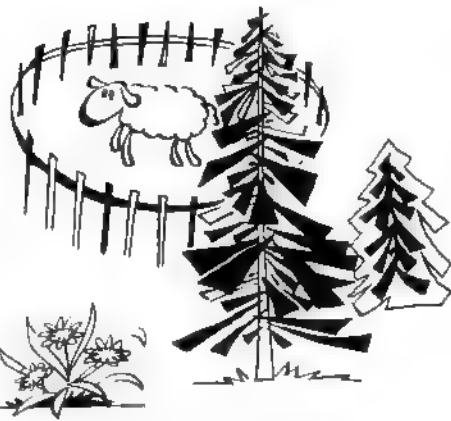
INFIRMERIE



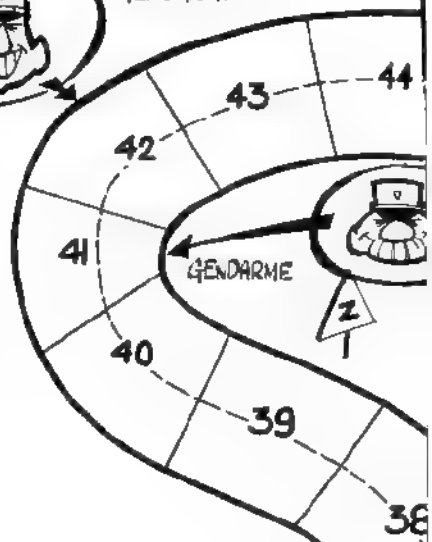
TACHE D'HUILE



SUPER



GENDARME



GENDARME



Z



LE RALLYE PARIS-MONTE-CARLO

Pour jouer à notre rallye il vous faut un dé et les quatre voitures ci-contre que vous découperez.

Prenez le départ de Paris et, comme un bolide, foncez vers Monte-Carlo. Mais, attention aux accidents !

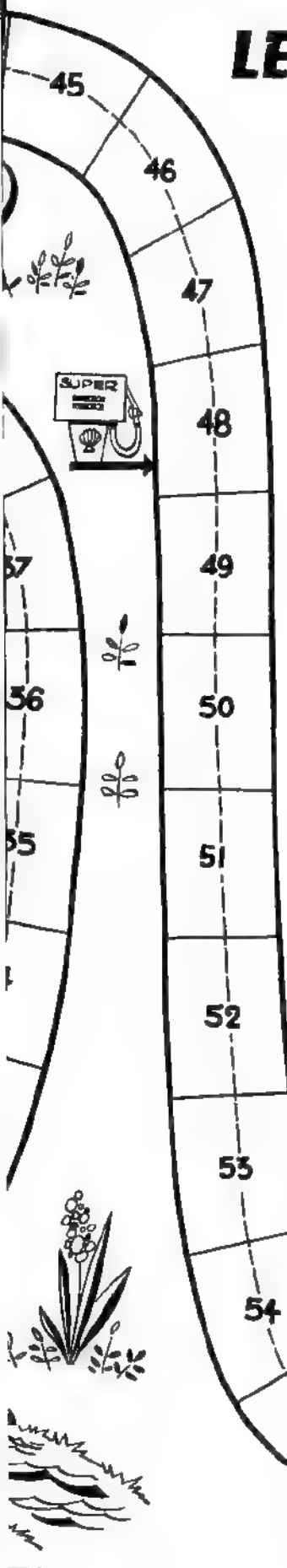
COMMENT Y JOUE-T-ON ?

Chaque joueur jettera son dé et c'est avec le « 6 » qu'il pourra sortir de Paris. Puis vous ferez avancer votre voiture d'autant de cases que votre dé l'indiquera.

RÈGLES

1. **Passages à une voie de circulation :** 8, 25, 31. Toute voiture occupant l'une de ces cases doit reculer de cinq cases.
2. **Passages à deux voies de circulation :** Droit de doubler à gauche sans renverser les véhicules roulant à droite. Au tour suivant, la voiture qui double reprend sa place à droite chaque fois que c'est possible. Toute voiture « rat-trapée » en cours de dépassement est renversée par le poursuivant si celui-ci est amené à prendre position sur sa case. Il recule donc de cinq cases.
3. **Case 15 : tache d'huile :** Bosse et tête à queue. Allez à l'infirmerie (case 10).
4. **Case 19 :** Faites le plein d'essence. Ne jouez pas au tour suivant.
5. **Cases 41 et 42 :** Excès de vitesse dans le virage. Mettez-vous sur le bas-côté pendant deux tours.
6. **Case 48 :** Vérification des pneus, de l'huile et de l'essence. Arrêt de deux tours. Vous jouez au troisièame.
7. **Case 55 :** Le médecin affecté à l'infirmerie vous demande de le conduire auprès d'un blessé en case 45. Retour en arrière.
8. **Case 62 :** Le premier arrivé est le vainqueur du rallye.

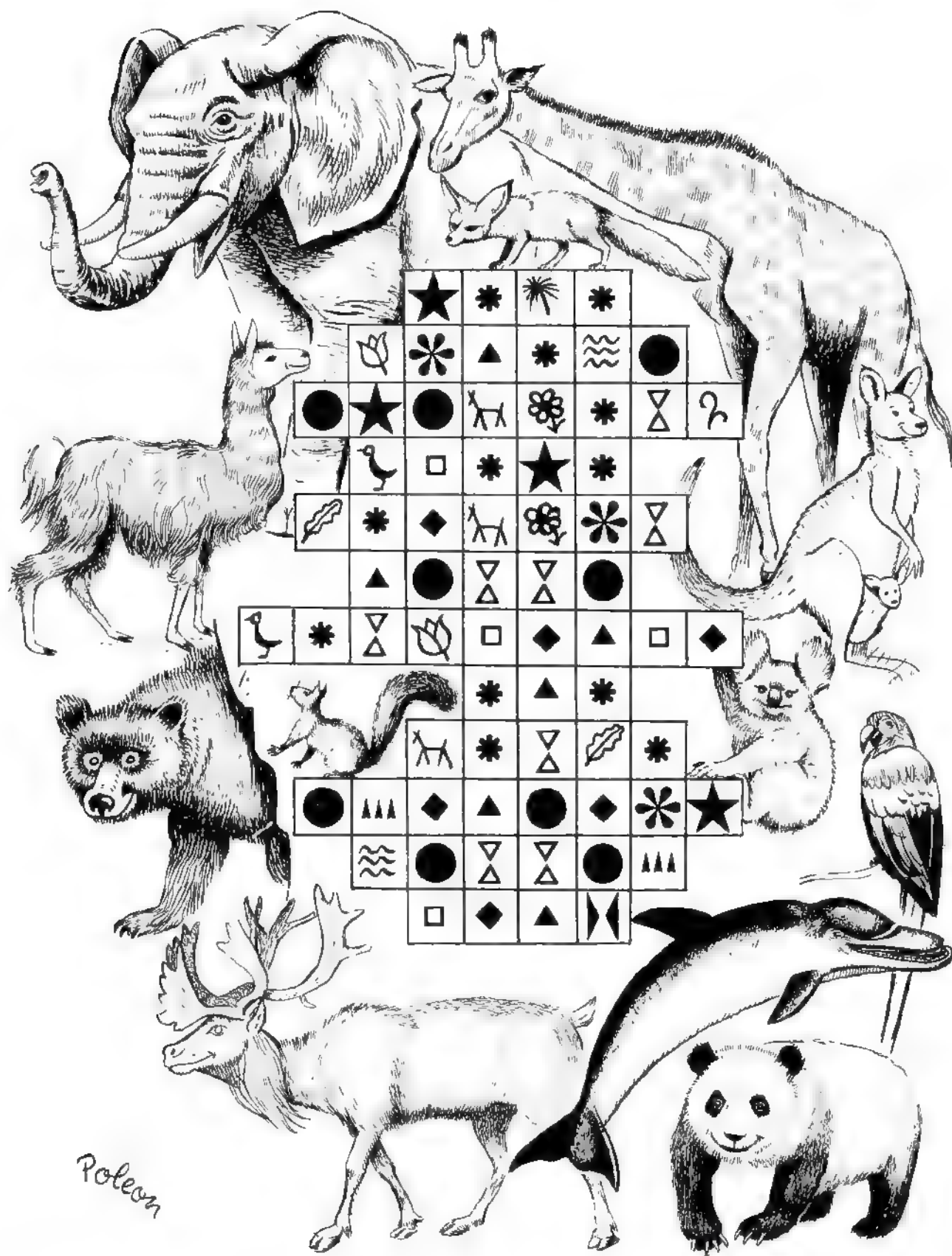
O. A. GRANDJEAN



LE JEU CONCOURS PRIMÉ

Quels sont ces 12 animaux ?

PAR MONSIEUR STOP



Poleon

EN JOUANT AVEC CES DOUZE ANIMAUX SYMPATHIQUES GAGNEZ 250 F ET UNE MAGNIFIQUE CADY

offerte par Motobécans-Motoconfort

Leurs noms figurent dans les lignes horizontales de la grille autour de laquelle ils ont été dessinés.

Mais ces noms ont été codés, c'est-à-dire que toutes les lettres ont été remplacées par des signes mystérieux, chaque lettre étant toujours remplacée par le même signe.

L'étoile, par exemple, c'est la lettre « L ».

Inscrivez les lettres et les noms, au fur et à mesure que vous les découvrez dans la grille « muette » du bulletin-réponse ci-dessous. Ensuite vous classerez les douze animaux selon vos préférences. Vous placerez en tête de liste celui que vous aimez le plus, que vous trouvez le plus sympathique. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus... et ainsi de suite... en plaçant, bien entendu, au douzième rang celui qui vous plaît le moins. Inscrivez votre liste sur le bulletin-réponse.

Pour établir le classement, seront seulement retenues, d'abord, toutes les listes ayant en tête le même animal que celui de la liste du jury. Les autres seront éliminées.

Parmi les restantes, seront sélectionnées les réponses portant, à la deuxième place de la liste, l'animal figurant également à la deuxième place dans la liste du jury. Les autres seront éliminées. Parmi les restantes seront retenues les réponses qui auront donné le même animal que le jury à la troisième place... et ainsi de suite.

ATTENTION

Avant de commencer lisez attentivement ce RÈGLEMENT

Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les noms exacts des douze animaux, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, Rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex aequo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des animaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIMÉ DE « PIF »
B. P. PARIS 90-10

où il devra être posté au plus tard le lundi 3 mars, à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1245 du 12 avril 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

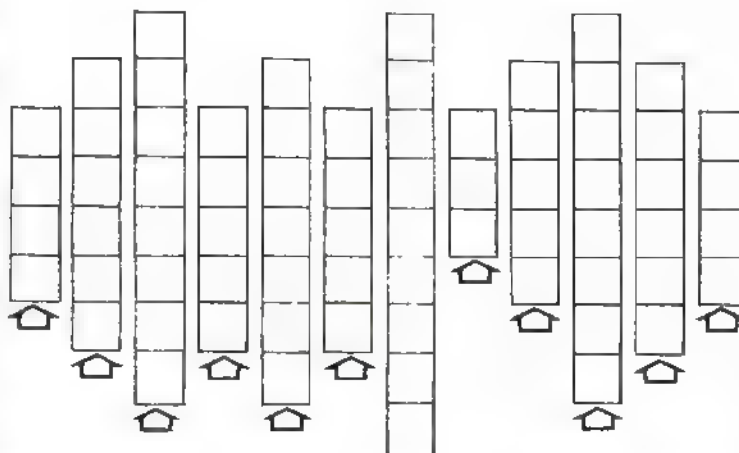
Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce jeu.

BULLETIN-RÉPONSE

Découpez suivant le pointille

NOM Prénom AGE
Rue N°
Ville Département

VOICI LES NOMS DES 12 ANIMAUX
QUE J'AI TROUVÉS SUR LES LIGNES HORIZONTALES

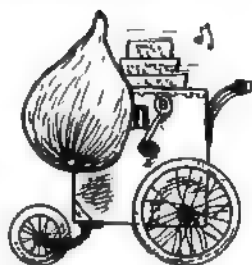
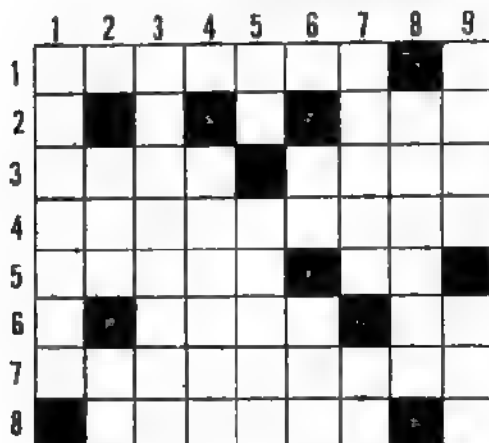


DANS L'ORDRE DE MES PRÉFÉRENCES VOICI MON CLASSEMENT

- 1°
- 2°
- 3°
- 4°
- 5°
- 6°
- 7°
- 8°
- 9°
- 10°
- 11°
- 12°



MOTS CROISÉS ILLUSTRÉS



Avant de commencer ces mots croisés, sachez que les illustrations vous aideront à trouver certaines définitions.

Horizontalement :

1. On pouvait lui dire « la barbe » sans qu'il se fâche. — 2. Permet d'exprimer la surface du jardin. — 3. Qui n'a encore jamais servi. — On le considère comme le père de l'aviation. — 4. Les gourmands se dépêchent toujours d'en trouver le fond. — 5. Elle ne se conserve ni en flocon ni en flacon. — Abréviation sur une borne ou sur une carte routière. — 6. A pour préfecture Evreux — Finissent un participe. — 7. Elles se chantent la nuit sous un balcon. — 8. Qui est de la nature de l'os.

Verticalement :

1. Des fruits qui doivent suivre un régime dès leur naissance. — 2. Synonyme d'époque — Points cardinaux. — 3. Conduisent des camions sur de longues distances. — 4. On peut les manger, même si elles sont de Barbarie. — 5. Pronom personnel — Entouré de toutes parts. — 6. Exclamation — On doit en mettre dans son v.n. — 7. Appareil de détection, précieux pour la navigation aérienne et maritime — Dans dix, dans deux, mais pas dans huit. — 8. Regroupée. — 9. Couleur — Levant.

Solution page 70

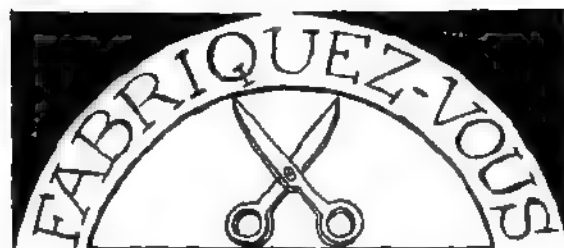
NEUF EN SEPT

Dans les sept lignes de cette grille, inscrivez horizontalement les mots correspondant aux définitions que voici :

1. Maison indigène en argot militaire.
2. Il ne chasse que de nuit.
3. Plus près du sommet.
4. L'endroit.
5. Il échappa de justesse au sacrifice.
6. On y chante, on y danse.
7. Il chante précisément dans le précédent.

Si vos mots sont justes et bien placés, verticalement, de haut en bas, dans les deux colonnes des extrémités et dans le sens des flèches, vous trouverez le nom de deux moyens de locomotion : l'un d'autrefois, l'autre d'aujourd'hui.

Solution page 70.



UN FLIPPER ÉLECTRIQUE

MUNISSEZ-VOUS DE :

3 ampoules de 4,5 V (A) — 1 pile électrique de 4,5 V (G) — 3 bouchons de liège (B) — 6 pots de petits-suisse en matière plastique (F) — 1,50 m de fil électrique souple à un seul brin — 1 boîte de lessive taille normale : 22,5 cm x 16 cm () — 1 boîte de chaussures, modèle courant : 31 cm x 16,5 cm — 1 tube de cachets d'aspirine en aluminium (E) — 1 élastique — 1 règle — 1 bille d'acier L de 15 mm de diamètre — Confectionnez les bras de renvoi K, suivant le modèle, à l'aide de carton fort de 11 cm.

MONTAGE DU PANNEAU VERTICAL :

Suivant le modèle, faites le montage de chaque lampe. Assurez-vous que chaque fil + fait bien contact au culot de la lampe. Placez ces ensembles dans les pots de petits-suisse, suivant la figure D. Ces montages, que nous appellerons « voyants lumineux », sont numérotés à l'aide d'un crayon feutre. Découpez le fond de la boîte de lessive (I) ainsi que l'emplacement des trois montages D, que vous fixerez et collerez sur l'envers.

MONTAGE DE LA TABLE DE JEU :

Découpez le fond des trois autres pots de diamètre inférieur à celui de la bile. Percez latéralement chaque pot. Passez-y les fils électriques qui ressortiront par le trou central. Suivez sérieusement le détail du schéma électrique H.

Le couvercle de la boîte de chaussures sert de table de jeu. Percez-le de trois trous au diamètre des pots de petits-suisse qui seront collés dessous.

Confectionnez et collez la cloison de tir M. Aplatissez le tube E. Confectionnez le suivant le modèle. Passez l'élastique qui sera maintenu sur M et J. Retenez-le à l'aide d'allumettes qui seront à leur tour collées de scotch. Un anneau de porte-clés sert de tirette.

Placez les languettes de renvoi K. Celles-ci se déplaceront latéralement au cours du jeu. Tracez une ligne pointillée à 1 cm du bord sur toute la largeur de la boîte. Placez une règle, ou tout autre objet pour donner l'inclinaison.

ET MAINTENANT, PLACE AU JEU :

Placez la bille d'acier dans le « lance-boule » E. Tirez fort et, en vous aidant des bras de renvoi (les flippers) essayez de mettre la bille dans un trou (de préférence dans un 3). La partie se joue en 50 points. Les voyants lumineux servent de témoins. Si vous dépassez la ligne discontinue, vous êtes éliminé et le tour passe à votre voisin. Finie la technique, place à la plus formidable des parties de flipper !



H



SOLUTION DES JEUX



PAGES

56 ERREUROSKI

Ne dites pas que le Soleil et la Lune sont en même temps dans le ciel, cela est fort possible. Mais...

1° Des fleurs dans le sapin de droite. — 2° Le croissant de la lune a ses cornes tournées vers le haut. — 3° Sur le remonte-pentes, le skieur et la skieuse sont branchés sur des fils différents alors que tous deux descendent. — 4° Un siège du remonte-pente est fixé à l'accoudoir. — 5° Un skieur assis porte une chaussure de ville. — 6° Le skieur debout derrière lui a un bâton crochu. — 7° Le skieur en tête de la descente n'a qu'un bâton. — 8° Le skieur qui tourne la tête n'a qu'une seule trace. — 9° Pas de trace pour le skieur de tête. — 10° Traces de part et d'autre du sapin.

CINÉGRAMME

Le bébé ne voulait plus marcher, alors la maman l'a replacé dans sa voiture où il s'est endormi.

57 CINQ EN UN

1. Trouvez le ski : il borde l'enseigne de l'hôtel.
2. Le jeu des boules de neige : Aucune des boules proposées ne peut passer dans la bouche du bonhomme de neige.
3. La lettre-piège était un « R ». Elle était facile à isoler quand on avait trouvé que les trois sports pratiqués dans cette station étaient le ski, la natation et le patinage.
4. Les anomalies : 1° Le rotor de l'hélicoptère est placé de façon plutôt fantaisiste. — 2° La cheminée n'a pas de chapeau. — 3° La boutique « Tout pour le ski » n'a pas une vitrine qui corresponde à ce qu'elle annonce. — 4° Le bâton gauche du skieur à fuseau noir est plus court que le bâton droit. — 5° Le câble du télésiège est interrompu sur son parcours.
5. L'enseigne lumineuse : voir dessin ci-contre.



58 LES MOTS DOMINOS

DRAP — APTÉ — TÊTU — TUBA — BAIN — INDE —
DEFI — FILE — LEST — STAR — ARME — MENU —
NUIT — ITON — ONCE.

CE QUE PARLER VEUT DIRE

« Faire long feu. »

Réponse (2) : par allusion à une arme dont la charge brûle lentement et lance mollement le projectile.

« Avoir le bras long. »

Réponse (1) : L'image est toute naturelle puisque le mot bras, employé seul et au sens figuré, signifie Pouvoir, Puissance.

« Être à cheval sur les règles. »

Réponse (3) : Locution qui s'explique par allusion au cavalier qui se tient fièrement sur sa monture selon les règles hippiques.

« Se noyer dans un verre d'eau. »

Réponse (2) : On se laisse submerger par une petite quantité d'eau, c'est-à-dire par une petite difficulté.

JEU DES MOTS FRANÇAIS

TICKET : Billet — GANGSTERS : Bandits — GENTLEMAN CAMBRIOLEUR : Homme du monde cambrioleur — HOLD-UP : Vol — POLICEMEN : Policiers — RELAX : Détente, détendant — O.K. : d'accord — SELF-SERVICE : Libre service — PARKING : Parc à voitures, Garage.

PAGES

59 BULLES DE NEIGE

A.9 — B.3 — C.7 — D.8 — E.1 — F.2 — G.6 —
H.4 — I.5.

60 COLLEZ VOS AMIS

1. MONACO — 2. NON ; mais il en existe des blancs à cou noir — 3. De France, en Normandie — 4. DEUX. — 5. Un pelage clair avec des rayures foncées.

61 LUDOVIC, DÉTECTIVE PRIVÉ

En arrivant chez Adémar, le lendemain matin, Ludovic constate que la ceinture du jeune homme se trouve dans le sens inverse de celui qu'elle occupait la veille. (Voir position de la boucle au dessin 1.)

Adémar s'est donc certainement rhabillé et a revêtu son imperméable pour ne pas rater sa surbroum. Sa ceinture s'étant détachée, il l'a remise dans l'autre sens.

63 POURRIEZ-VOUS ÊTRE EXPLORATEUR ?

Réponses aux questions :

4. Non, le Chili et le Brésil n'ont pas de frontière commune. 5. Non, il n'existe plus d'île inconnue. 6. C'est le pôle Sud et non le pôle Nord qu'a atteint Amundsen en 1911. 7. Non, les Chinois et les Japonais ont une langue différente. 9. L'aiguille d'une boussole étant aimantée, subit l'attraction du pôle magnétique terrestre : Le pôle Nord. 13. Bâbord est à gauche quand on regarde de l'arrière vers la proue (l'avant du bateau) — Tribord est à droite.

18. Solution du problème de l'île incendiée :

Il suffit de mettre le feu aux broussailles à l'extrémité nord de l'île, à environ 1 km de la pointe. Poussé par le vent du sud, le feu va réduire en cendres toute la végétation de la pointe nord.

Quand l'incendie venant du sud aura atteint l'endroit où vous avez mis le feu, vous pourrez alors vous réfugier sur la partie de l'île que vous avez volontairement incendiée et qui est maintenant refroidie.

— Si vous avez plus de 10 points, vous avez « l'étoffe » pour être un émule de Charcot, de Byrd, de René Caillié ou de Marco Polo. Vous n'aurez pas une existence monotone. Tant mieux !

— Entre 6 et 10 points inclus, vous aimez voyager, mais vous êtes aussi bien content ensuite de rentrer chez vous. C'est un bon équilibre.

— Moins de 6 points : vous préférez rester au coin du feu, et vos goûts ne vous portent pas vers l'aventure et les terres lointaines. Mais vous avez certainement, par contre, beaucoup d'ordre et de stabilité.

MAGIGRAMME

Val d'Oise, Oise, Marne, Aisne, Eure, Loire, Meuse, Nord, Orne, Seine, Vosges, Ain, Isère, Tarn, Gers, Var, etc.

68 MOTS CROISÉS ILLUSTRÉS

HORIZONTALEMENT : 1. BARBIER — 2. ARE — 3. NEUF — ADER — 4. ARTICHAUT — 5. NEIGE — RN — 6. EURE — IE — 7. SÉRÉNADES — 8. OSSEUX.

VERTICALEMENT : 1. BANANES — 2. ÈRE — EO — 3. ROUTIERS — 4. FIGUES — 5. IL — CERNE — 6. AH — EAU — 7. RADAR — DX — 8. RÉUNIE — 9. VERT — EST.

NEUF EN SEPT

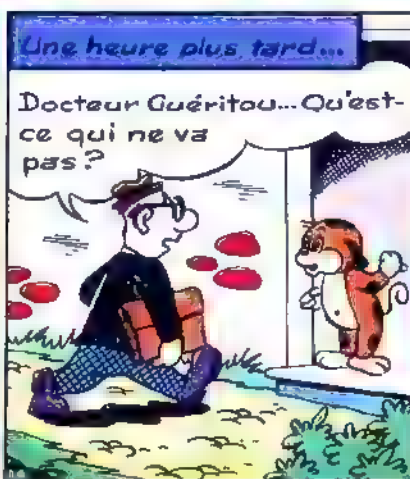
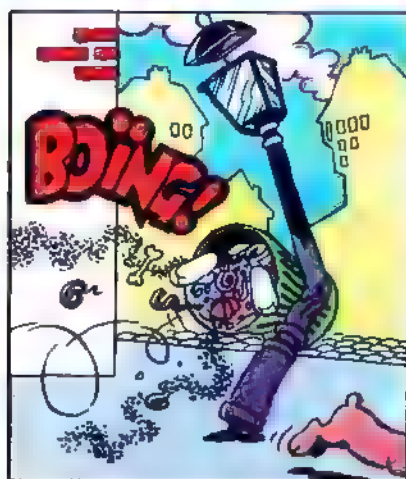
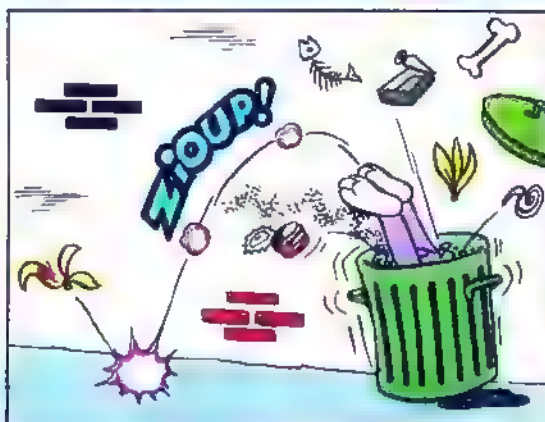
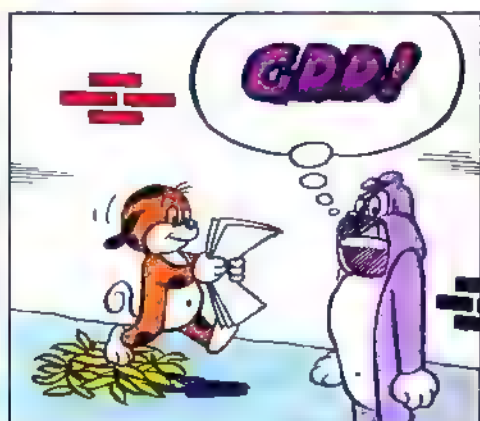
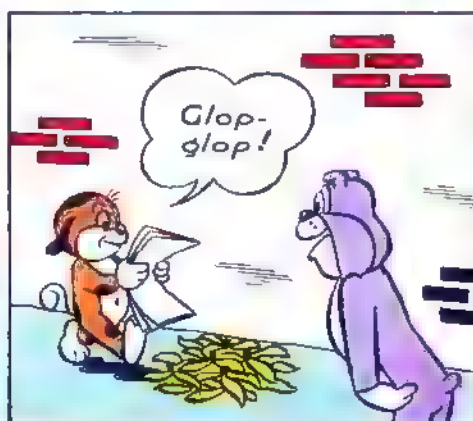
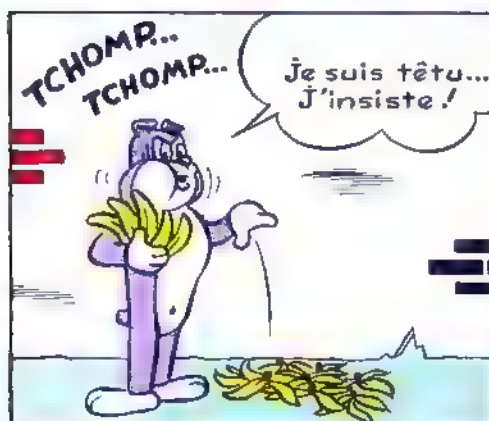
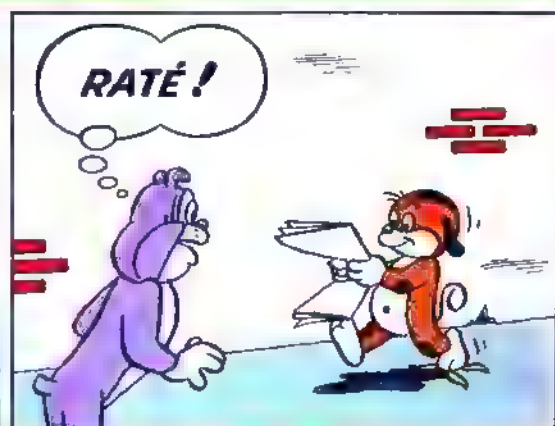
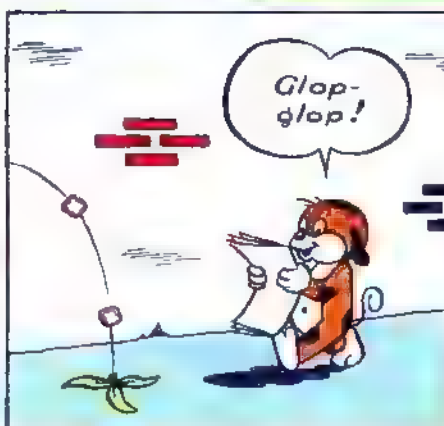
CAGNA — HIBOU — AMONT — RECTO — ISAAC — OPÉRA et TÉNOR donnent CHARIOT et AUTOCAR.



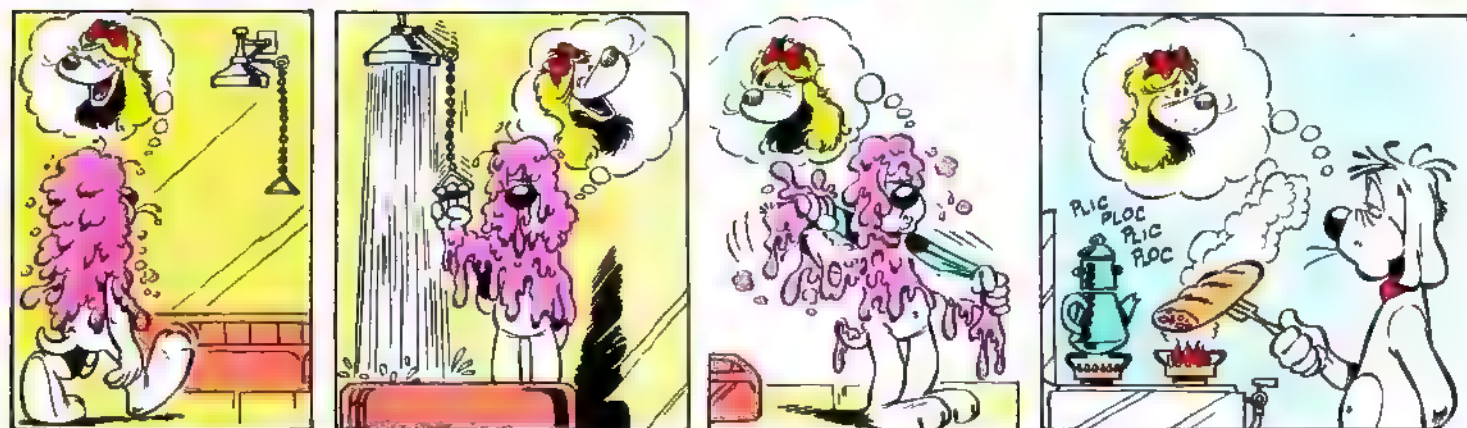
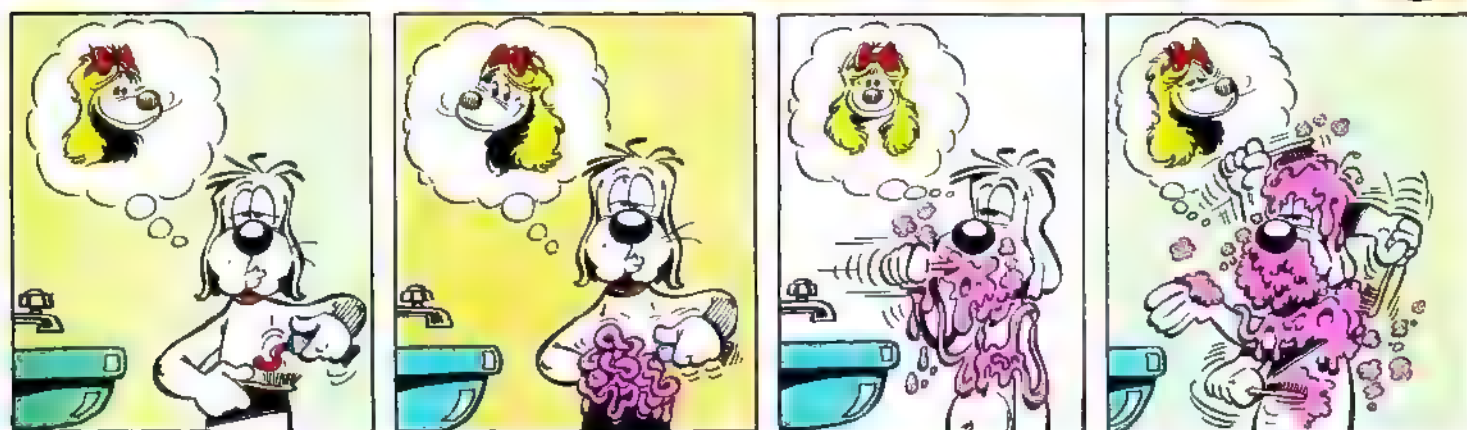
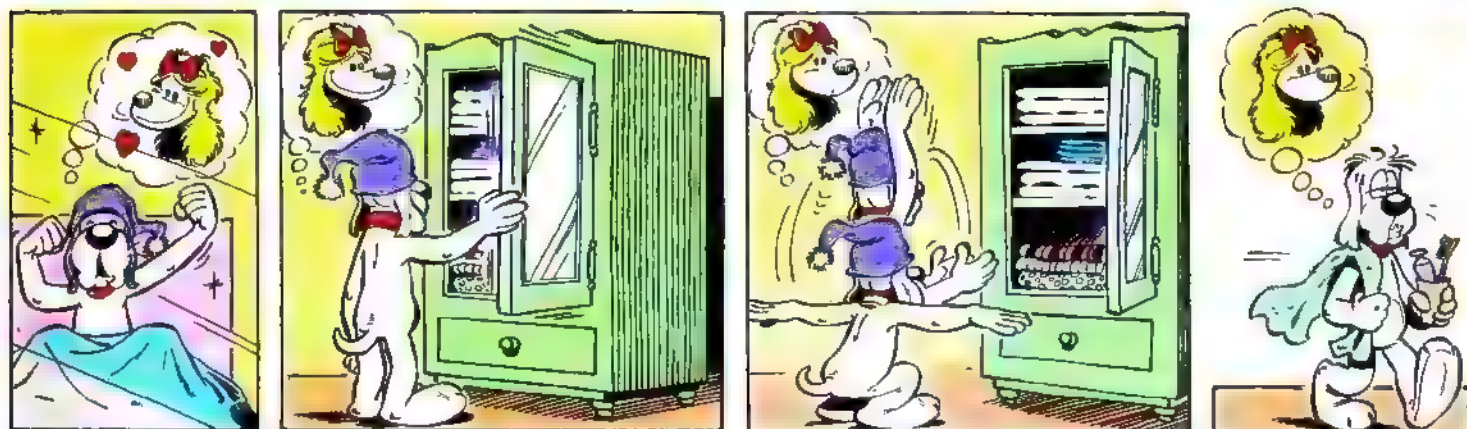
PiFOU...

Scénario et dessins de MAS

PEAUX-*lissonneries*

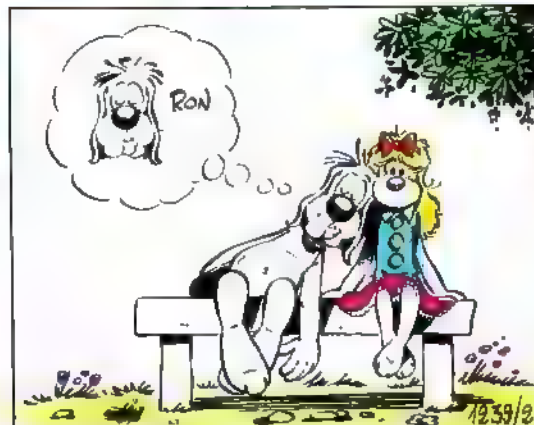
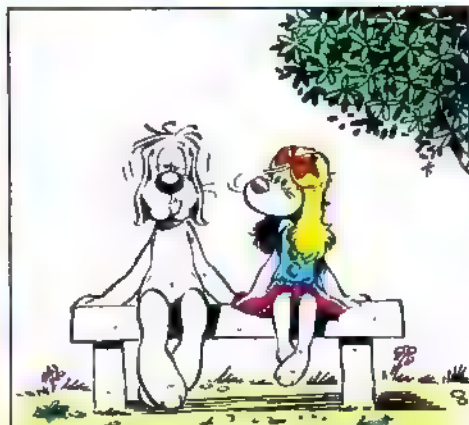
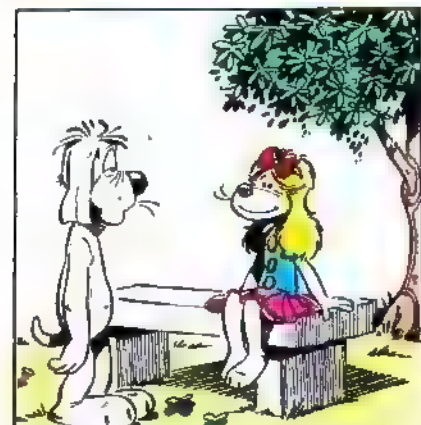
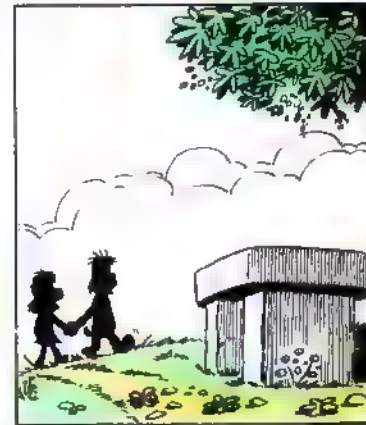
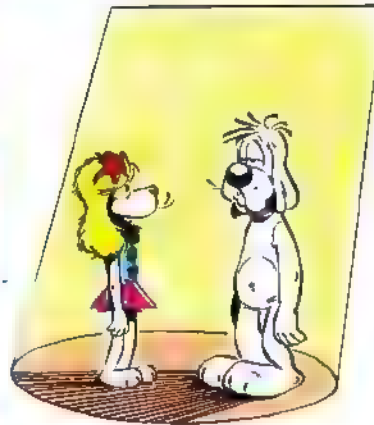
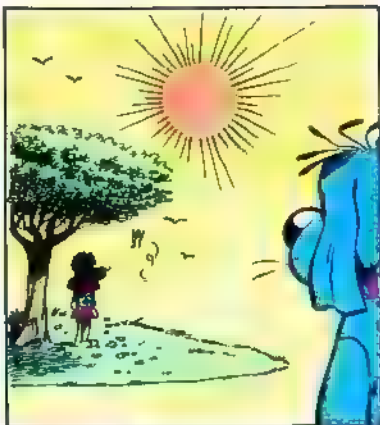


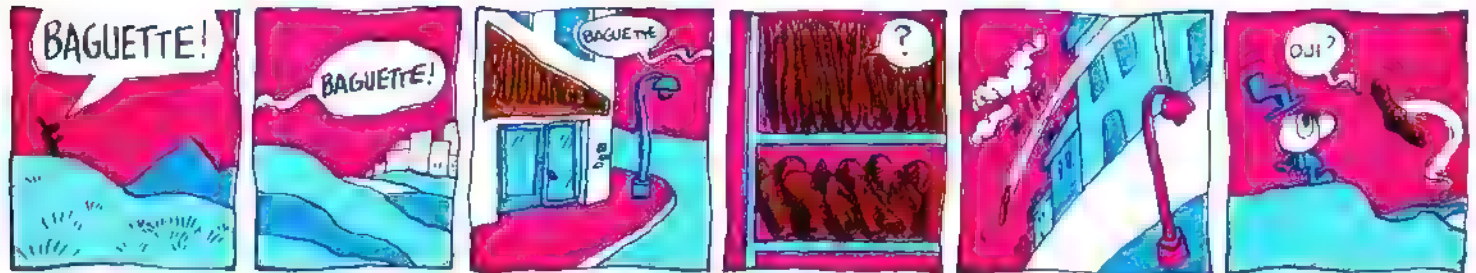
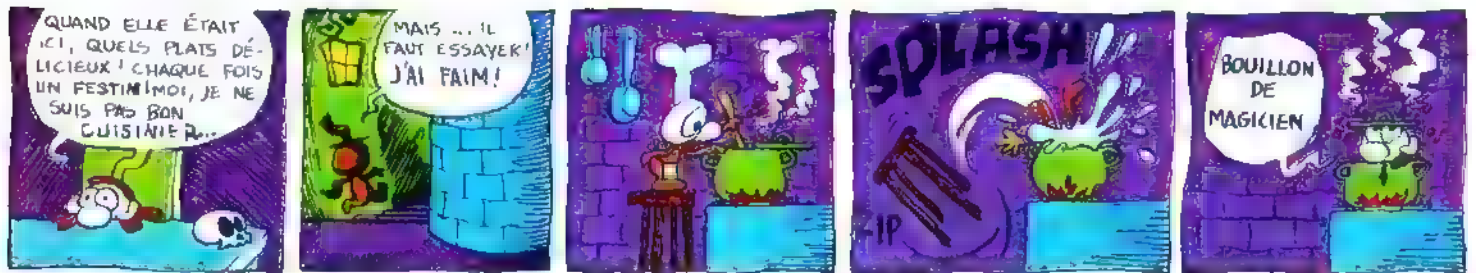
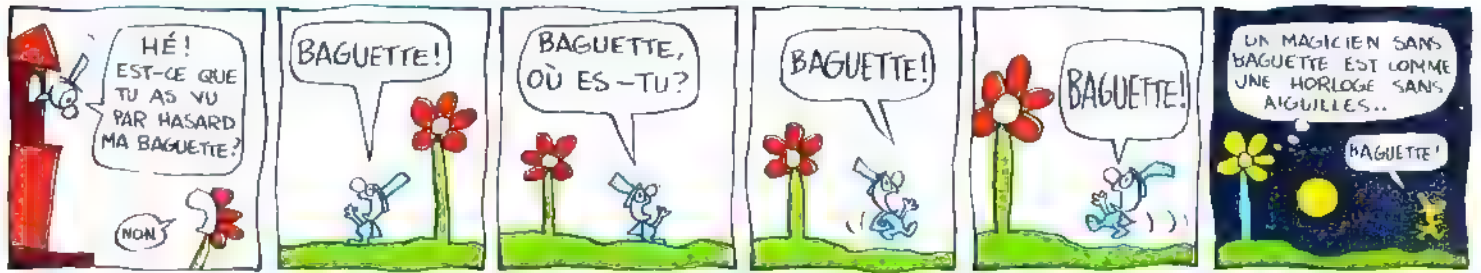
FAI-LURON



...OU LA JOIE DE VIVRE

par
GOTLIB



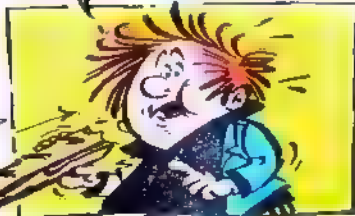


LES BONNES RECETTES DE

BOUBOULE

PAR TABARY-

MIAM!...MIUM SPROUTCH
CW SMLACK PLOUCH POUT
FLOUCH MIAM! *



* C'EST PAS POLI DE
PARLER LA BOUCHE
PLEINE!

Y'A QU'À FAIRE
LE CONTRAIRE! *



* PROUTCH MIAM SMLACK
PLUB OUBSCHT!

LE MIEUX, MIAM, MIUM C'EST ENCORE OUIIIN! DE
MIAM. SPROUTCH MELANGER OUIIIN! ST COURT!
TOUT! OUIIIN! SMLACK! OUIIIN! *



* LES "OUIIN" VIENNENT ÉVIDEMMENT
DU BÉBÉ.

EN FIN
DE COMPTE,
RESTONS
CLASSIQUES,
SÉPARONS
LES
BALLONS!

MIAM!
SCROUTCH!
PROUTCH!
HMM!
MIUM!

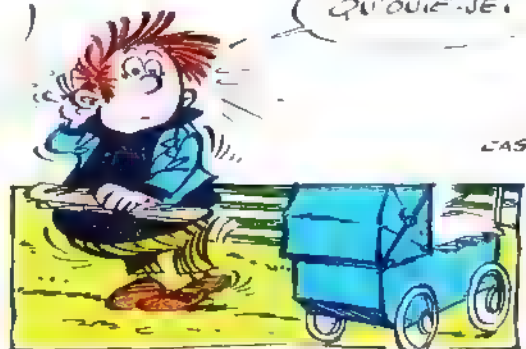
OUIIIN!
OUIIIN!
OUIIIN!

BON,
AVANT TOUT,
JE ME PRÉSENTE!
ON M'APPELLE,
ET JE NE
SAIS PAS
POURQUOI...

PROUTCH!
SMLACK!
PROUTCH!
MIAM!

OUIIIN!!
OUIIIN!
OUIIIN!

QU'OUÏE-JE?



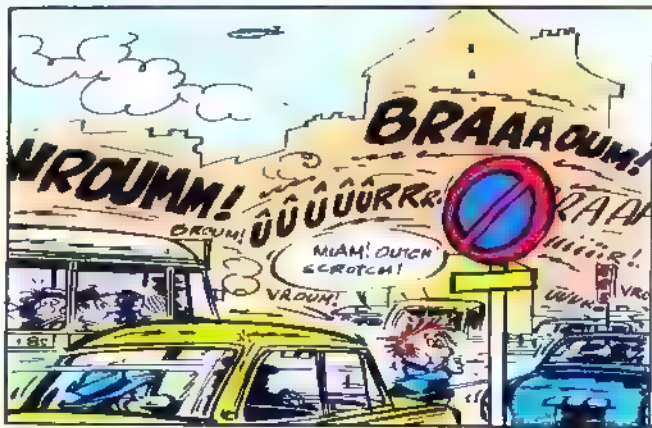
L'CASE 6

SPLATCH!
- SCROUTCH!
MIAM!...MIUM!

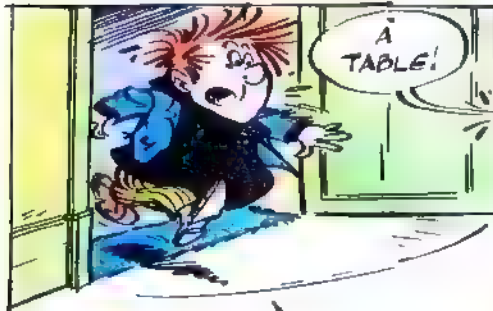
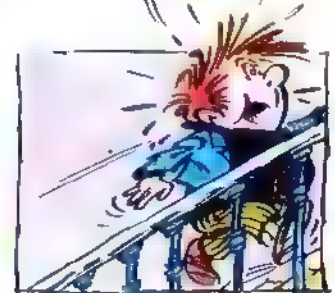
ENVOIE!

PARICI!

À MOI!



ME VOILÀ!

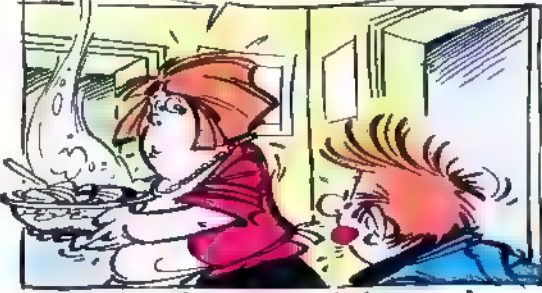


À
TABLE!

J'ARRIVE!

TABARY 61-

BAH, DIS DONC, C'EST
BIEN LA PREMIÈRE FOIS,
QU'IL ME FAUT TE DIRE
DEUX FOIS: À TABLE! *



TOP!
TERMINE POUR
AUJOURD'HUI LES
AMIS! PARCE QUE
MOI, QUAND JE ME
METS À TABLE,
TOUT LE MONDE
EST MORT!



1239 * LA PREMIÈRE FOIS A ÉTÉ DITE À LA CASE 6.

AUTEURS



Scénario
et
Dessins
de
MANDRYKA

LE ZOO IMAGINAIRE



LE ZGONK EST UN
ANIMAL PAISIBLE QUI
AIME À ÉMETTRE
DES SONS



IL NICHE DANS
LES CLVES À
MERCURE
DESAFFECTÉES



ZGONK!
ZGONK
ZGONK

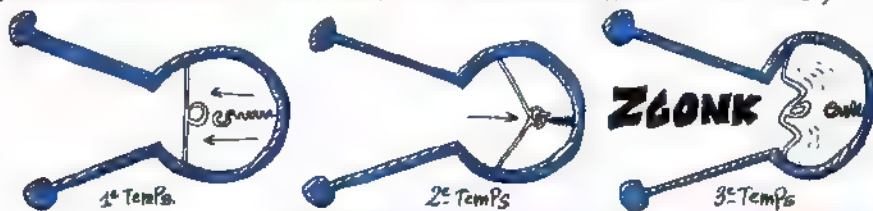


TRES
GASTRONOME,
IL
SE NOURRIT
EXCLUSIVEMENT
DE SPAGHETTIS
A LA TOMATE
AVEC UN PEU DE GRATÈRE RÂPE.

VOLATILE OMPARE,
VIVIPARE ET PAS DU
TOUT MAMMIFERE
IL POND
DES
OEUFS
AU PLAT



LE SON CARACTÉRISTIQUE DU ZGONK EST PRODUIT PAR LA VIBRATION
D'UNE MEMBRANE INTÉRIEURE (VOIR SCHÉMA EXPLICATIF CI-DESSOUS).



IMITATEUR NÉ, LE ZGONK PEUT
REPRODUIRE FIDÈLEMENT LES BRUITS
LES PLUS INATTENDUS :



QUAND IL EST CONTENT,
LE ZGONK FAIT "ZGONK".



QUAND IL N'EST PAS CONTENT
LE ZGONK FAIT "ZGONK".



QUAND IL FAIT "BLOUP"
C'EST QUE CE N'EST PAS LUI.



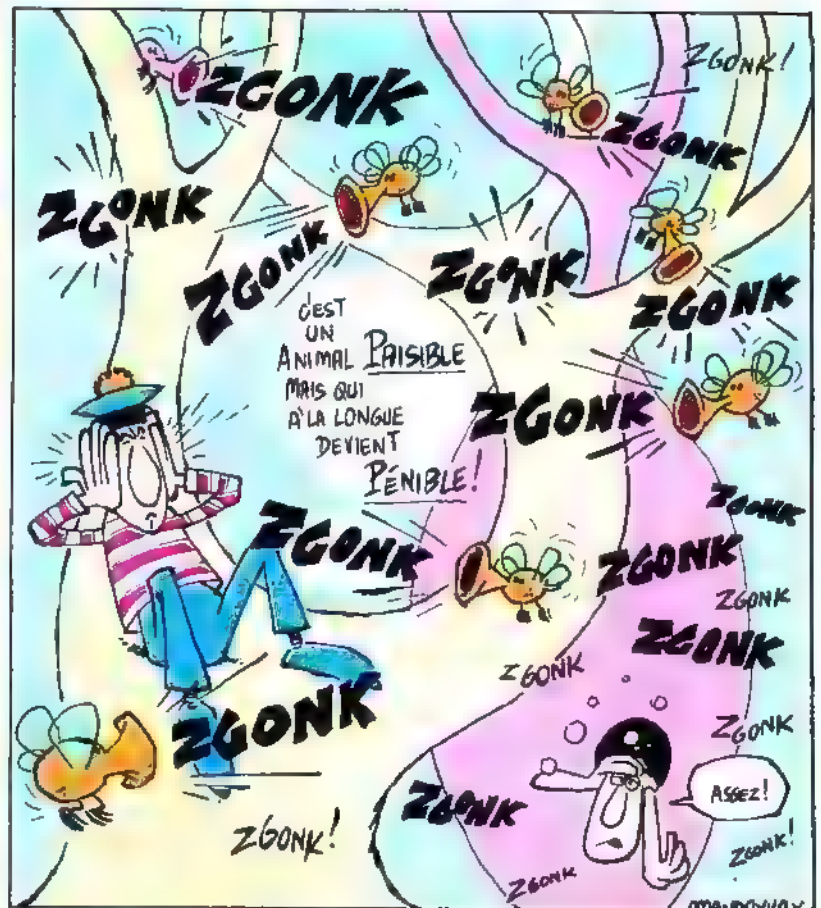
QUAND EST-CE QUE
LE ZGONK NE FAIT
PAS "ZGONK", ALORS?

RÉPONSE : JAMAIS!

CERTAINS ZGONKS
NE FONT PAS "ZGONK"
MAIS "ZGUNK". CETTE
ESPÈCE DE ZGONKS QUI
NE FONT PAS "ZGONK"
MAIS "ZGUNK" NE SONT
PAS DES ZGONKS...



CE SONT DES "ZGUNKS"



☆ Ceci est l'histoire poignante d'un pauvre rongeur, seul dans un monde cruel, entouré d'un tas d'objets hostiles auxquels il n'a rien fait et qui pourtant semblent lui vouloir du mal et que ceux qui ont déjà vu un titre plus long que ça, n'ont qu'à m'écrire.



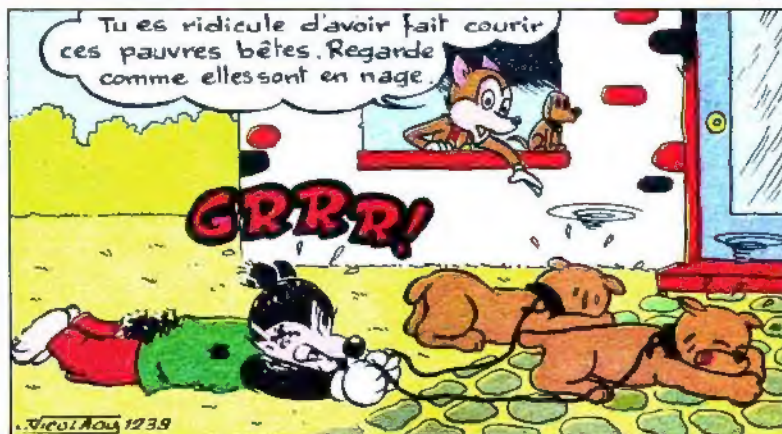
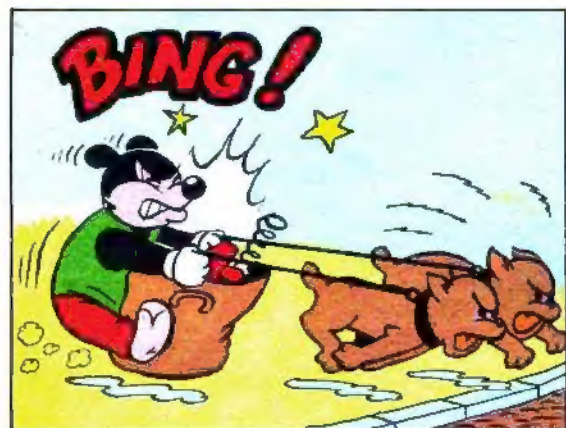
1239



PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET
DESSIN DE
NICOLAOU





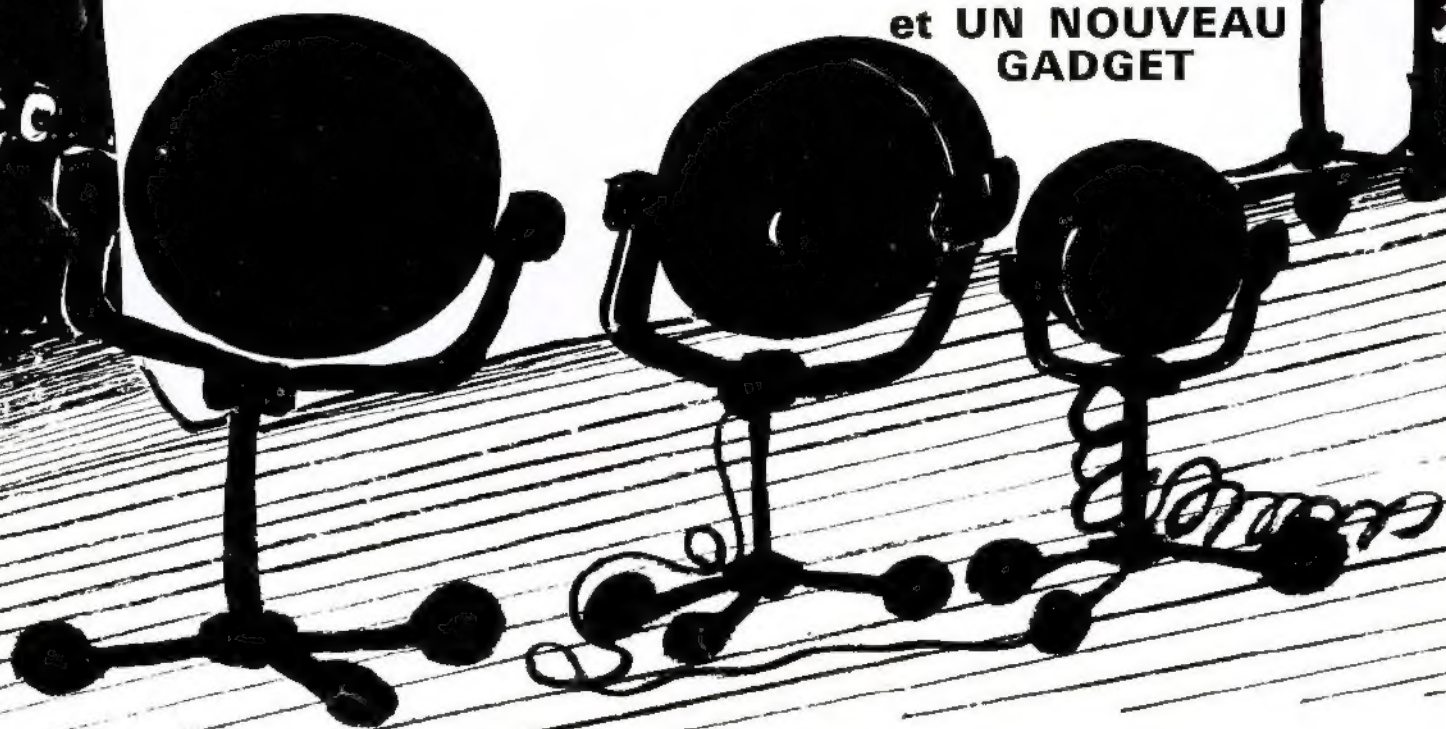
LA SEMAINE
PROCHAINE

**PIF PRÉSENTE :
TOUT EN RÉCITS COMPLETS**

- **PIF** affronte de nouveau Hercule dans " L'ÉLIXIR MAGIQUE ". 5 pages.
- **LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE** : un formidable récit de science-fiction : " LES GLADIATEURS DE TARANGO ". 20 pages.
- **TOTOCHÉ** : les inséparables copains dans une aventure comique irrésistible : " MYSTÈRE ET BOULES DE GOMME ". 7 pages.
- **LOUP NOIR**, l'Indien qui n'a qu'un loup pour ami, livre un combat sans merci dans " LA PRAIRIE DES COMANCHES ". 10 pages.
- **NESTOR** ● **LE CONCOMBRE MASQUÉ** ● **PIFOU**
● **GAI-LURON** ● **M. LE MAGICIEN** ● **BOUBOULE**
● **AILLEURS** ● **CORINNE ET JEANNOT**

Le journal des jeux de 16 pages avec le grand jeu primé qui vous fera gagner 250 F plus un magnifique cadeau.

et **UN NOUVEAU
GADGET**



Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.

